
PSM
Revista PlayStation 100% independiente
MC Nº19 450 pts 2,70 euros
ESPECIAL METAL GEAR SOLID 2
Diez páginas con la información más completa: imágenes, curiosidades y el guión del corto que sorprendió en el E3
INCUBADORA
Dino Crisis 2
Alone in the Dark
Valkyrie Profile...
A EXAMEN
TOCA: World Touring Cars
Tombi 2
Galerians
Legend of Legaia...
¡¡GRATIS: LA MAYOR COLECCIÓN DE TRUCOS JAMÁS PUBLICADA.!!
Este mes cuarto libro.
TOWNSEND
LICQUID!
8 414090 203944 00019

DISFRUTA DE LA NUEVA SERIE VALOR

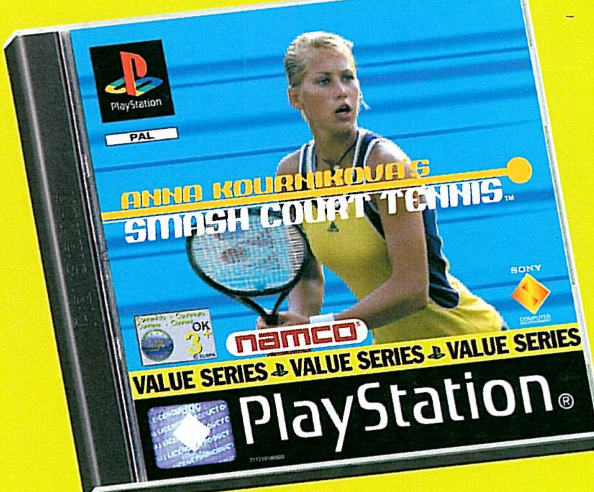
POR SÓLO



P.V.P.
recomendado









ESTOS SON SÓLO LOS PRIMEROS...



TODO EL PODER EN TUS MANOS

PSM

Número 19 30 de Septiembre de 2000

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid
E-mail: psmresponde@mixmail.com

Director: Alberto Minaya
Redacción: David de la Escalera,

Colaboradores:
Daniel López, Javier Sánchez, Jaime Martín,
Fernando Minaya, José Martínez, Rubén Salinas
Wally López, Dr. Kucho,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Publicidad:
Alfredo López
Pilar Gonzalez
comercial.mad@mcediciones.es
Orense, 11, bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas
(incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532 1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores



¿Se acabó lo bueno?



...O no, todo depende de como lo miremos. Puede que se haya acabado lo bueno porque hay que volver a clase, al curro, etc. Pero por otro lado empieza lo bueno: Llegan juegos tan alucinantes como TOCA: WTC, Legend of Dragoon, Parasite Eve o Vanishing Point (de los que tendréis un completo examen en el próximo número, nos los queremos currar bien) y además de todo esto debería de salir la nueva PSOne. Por supuesto que también queda menos para la llegada de la nueva PS2 y para la avalancha de títulos que se avecina, tanto para esta máquina como para la actual Play. En este número quiero destacar el trabajo de recopilación de nuestra redacción para ofreceros el reportaje sobre el que va a ser el juego más importante jamás realizado para una consola y tema principal de nuestra portada de este mes. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. En 10 páginas os mostramos todo el material que tenemos hasta el momento y el guión del vídeo que se pasó en el E3 de Los Angeles y que cautivó a todos los que asistimos. Ah, por cierto el mes pasado se nos coló un duende a la hora de publicar la revista y anunciamos en portada Jedi Power Battles A Examen. Espero que no os hayáis vuelto locos buscándolo porque está en este número. Perdón por el error (los culpables ya han sido colgados de los pulgares y torturados con inyecciones de gazpacho) Pues eso, hasta el mes que viene consoleros, consoleras, consoladores y consoladoras.

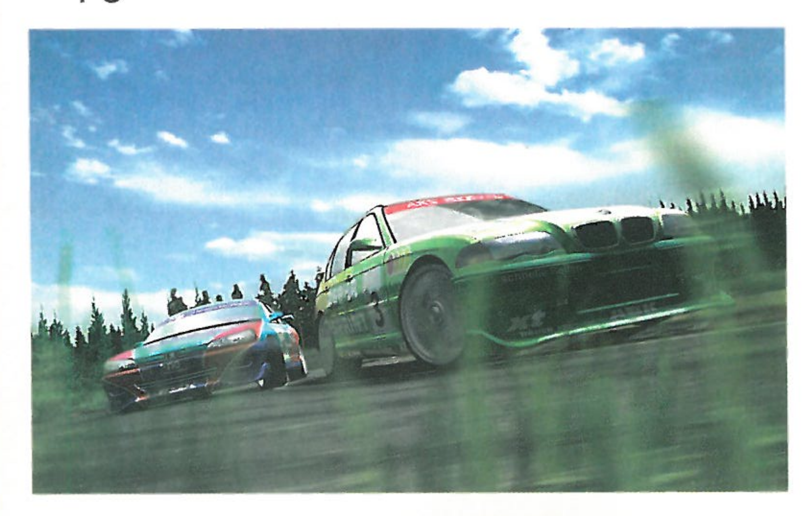
Alberto Minaya
Director

PSM contra los cerdiablos



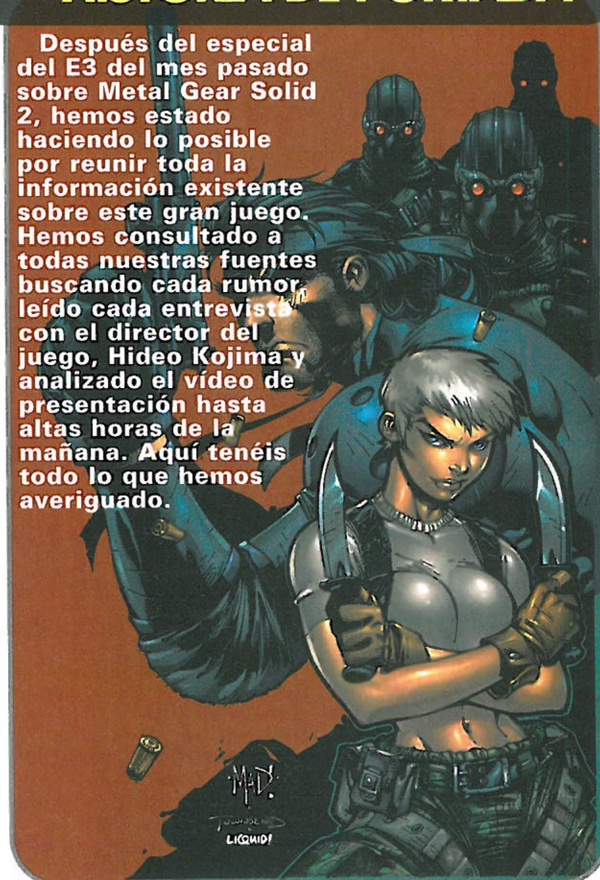
TOCA: World Touring Cars

► pg. 46 ◄



Los chicos de Codemasters están que no paran. Si no tuviste bastante con Colin Mc Rae 2, prepárate para esta tercera entrega de la serie TOCA que viene cargada de calidad y jugabilidad por los cuatro costados.

HISTORIA DE PORTADA



Después del especial del E3 del mes pasado sobre Metal Gear Solid 2, hemos estado haciendo lo posible por reunir toda la información existente sobre este gran juego. Hemos consultado a todas nuestras fuentes buscando cada rumor, leído cada entrevista con el director del juego, Hideo Kojima y analizado el vídeo de presentación hasta altas horas de la mañana. Aquí tenéis todo lo que hemos averiguado.

LA PORTADA DE ESTE MES

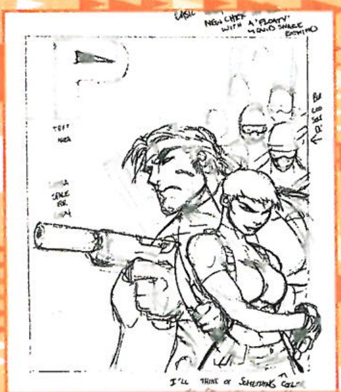
Siempre tratamos de tener arte original de la más alta calidad para incluir en las páginas de nuestra revista.

Sabemos que no deberíamos tener favoritos, pero es que Joe Madureira es sin duda uno de los mejores artistas del comic actual. Su estilo de influencia manga ha causado una cierta revolución en la industria del comic americano (no hay más que ver todos los imitadores que le han salido).

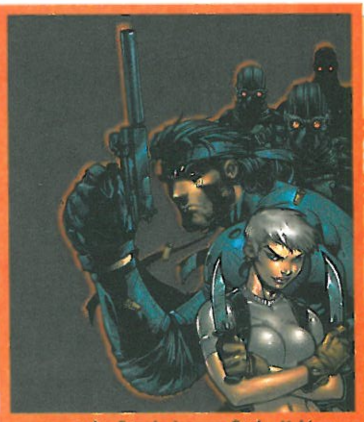
Puesto que Joe es un fanático de los videojuegos, sabíamos que le encantaría dibujar una portada como esta.



▲ Joe estuvo dándole vueltas a varias ideas, incluyendo esta. Nos encantó (especialmente las interrogaciones sobre las cabezas de los soldados), pero no dejaba mucho espacio para el texto.



▲ Éste fue el boceto que atrajo más nuestra atención. Es una especie de póster de película que va muy bien con el estilo cinematográfico del juego. Sólo necesitaba unos ligeros retoques y...



▲ ...ya estaba lista la imagen final. Había que mover el arma de Snake para dejar sitio al texto a la izquierda, y se modificó la pose de la chica. Además también se puede ver que Snake parece más duro, como en el nuevo juego.

Sumario

MONITOR

Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

La nueva Mini PlayStation!

El nuevo sistema se podrá conectar a una pantalla LCD y a Internet por sistema inalámbrico

PS one

Como os comentábamos en el monitor del número anterior, Sony Computer Entertainment celebró una conferencia de prensa en Japón que sirvió para presentar su nuevo diseño de su clásica consola PlayStation, llamada simplemente "PS one". El lanzamiento de la misma estaba previsto para el 7 de Julio en Japón, mientras que en Norteamérica se producirá en Septiembre (probablemente coincidiendo con el quinto aniversario de PlayStation, el 9 de Septiembre). Las dimensiones del nuevo aparato son de 193 mm de ancho por 38 mm de alto por 144 mm de largo, de modo que ocupa aproximadamente la tercera parte de la clásica gris. Como os comentamos, saldrá a un precio de venta de 15.000 yens (cerca de 25.000 pts) en Japón, e incluirá un mando Dual Shock, cable A/V y transformador. Todavía no sabemos qué precio tendrá cuando salga en Europa y América, pero lo que sí está confirmado es que la PS one sustituirá al modelo actual en las tiendas a partir de su lanzamiento. Eso nos hace suponer que su precio será aproximadamente de 19.900 pts., como la PSX normal.

Aunque la PS one se diseñó pensando en su portabilidad, no es una máquina de bolsillo al estilo de Game Boy, pues todavía hace falta usar un transformador para que funcione. Sin embargo, su pequeño tamaño, unido a la posibilidad de enchufarse a través del encendedor del coche, hace que resulte ideal para su uso por parte de los pasajeros en un viaje largo. Para aumentar aún más su potencial como máquina portátil, Sony lanzará una pantalla LCD de TFT de 4", pensada especialmente para la consola. Incorporará altavoces estéreo y control de brillo, y se conectará a la parte trasera del sistema, pudiéndose bajar de forma similar a la tapa del CD mientras no se use. El lanzamiento de este accesorio está previsto para la próxima primavera, pero todavía no se ha dado ningún precio o fecha exacta.

Sony también ha presentado un nuevo adaptador para teléfono móvil diseñado para usarse con las tres máquinas (PSX, PS one y PS2). Este cable, que estará disponible este invierno en Japón, permitirá conectar con teléfonos móviles compatibles para descargar información (música, imágenes, juegos y otros tipos de software) de Internet e intercambiar datos con otros usuarios. Sony no ha dicho todavía si piensa establecer un servicio especial para utilizar con este aparato, pero parece algo probable. Todavía no ha informado de las fechas de lanzamientos en Europa y América, pero os mantendremos informados.



▲ "La llamaré... Mini-Station". Puede que la diminuta PS one de Sony sea pequeña, pero tiene un estupendo aspecto y utiliza la misma tecnología que su hermano mayor. Fijaos que no hay botón de Reset.

▲ El logo de PS one utiliza la misma fuente de letra que se usó para el logo de la PocketStation.



◄ Sony lanzará al mercado el próximo año una pantalla LCD de 4" para usar con el sistema, aunque todavía no ha informado del precio que tendrá.



▲ La nueva PS one mide 19'3 cm. de ancho por 3'8 cm. de alto por 14'4 cm. de largo, lo que la deja reducida a sólo una 1/3ª parte de la PlayStation original. También es bastante más ligera, pues pesa unos 550 gramos.

El disco de ps2

En la misma conferencia de prensa en la que se presentó la PS one, Sony aprovechó para mostrar también el disco duro accesorio e interfaz de red que se lanzará este invierno para la versión japonesa de la PlayStation 2. Con aspecto de versión en miniatura de la propia PS2, el dispositivo se colocará junto a la consola por medio de una peana especialmente diseñada, si se coloca en vertical, o independientemente si se coloca en horizontal. La unidad se conectará al sistema japonés a través de la ranura de tarjeta PC que el mismo tiene en su parte posterior. Su tarjeta interfaz contará con un puerto Ethernet para conectarse con modems de tipo ADSL, cable y otros dispositivos de banda ancha.

Sony todavía tiene que confirmar el precio, fecha de lanzamiento o capacidad exactas de este accesorio, pero se espera que ésta última oscile entre los 20 y 30 Gigabytes, e incluso es posible que se ofrezca gratis al apuntarse al servicio de red de banda ancha de Sony. También se ha dicho que el disco duro de la PlayStation 2 en su versión americana no irá externamente, sino que encajará en una cavidad del propio sistema, de forma que no hará falta ningún cable externo ni tarjeta interfaz.

▲ La parte frontal del disco duro accesorio cuenta con lo que parecen ser las luces de encendido y de acceso al disco similares a las de la propia PS2.

◄ En la parte lateral de la unidad puede leerse HDD escrito con el tipo de letra del logo de PS2, y, en relieve, el logotipo de PlayStation. Sony ha creado una peana vertical especial para poder poner el disco duro y la consola juntos.



▲ El creador de la PlayStation, Ken Kutaragi, muestra el disco duro accesorio a los presentes en una conferencia de prensa de Sony, celebrada en Japón el 8 de Junio.

▲ Es seguro que Lara volverá, pero ¿dónde la llevarán sus nuevas aventuras? Puesto que la fecha de lanzamiento está prevista para la próxima primavera, no tendremos que esperar mucho para averiguarlo...

Se acabaron las tumbas para Lara

Lara Croft se dirige a la PS2, aunque sin el nombre de Tomb Raider

Pocas semanas después de que se confirmara que la actriz Angelina Jolie sería la encargada de encarnar a Lara Croft en la adaptación cinematográfica de Tomb Raider, empezaron a extenderse nuevos rumores que decían que ya estaba en desarrollo un sexto juego en la famosa serie de aventuras para PlayStation 2. Enseguida, pusimos en marcha nuestra red de espionaje para tratar de sacar más trapos sucios, y logramos averiguar más de lo que esperábamos. Según ciertas fuentes familiarizadas con el proyecto, las palabras "Tomb Raider" no aparecerán en el título. La justificación es que Lara dejará atrás las tumbas de sus juegos anteriores (y, según nos han dicho, también el antiguo motor y mecánica de juego) para explorar "nuevas situaciones". Sin embargo, está por ver en qué consisten esas supuestas nuevas situaciones. También parece confirmado que el juego estará disponible exclusivamente para PlaySation 2 (no parece haber prevista ni siquiera una versión para PC), mientras Tomb Raider V, que todavía está pendiente de anunciarse, se lanzará en PlayStation, PC y Dreamcast.

Por último, hemos sabido que el juego estará listo para su lanzamiento en el primer trimestre del próximo año, lo que supone que debería estar disponible como mucho en Marzo, claro que, mientras no tengamos nada más firme, eso no dejan de ser previsiones que, como tales, pueden sufrir cambios o retrasos, como ya ha ocurrido otras muchas veces. No dejéis de consultar esta sección para obtener más información sobre el que seguramente sea uno de los títulos más esperados de la corta vida de la PS2.

Secuelas de Suikoden en marcha

Konami prepara una secuela para PS2 de su popular JDR

Con dos juegos ya lanzados en PlayStation, la serie de Suikoden ha logrado convertirse en una de las más populares en lo que a juegos de rol de consola se refiere. Así que, para alegría de muchos aficionados, Konami ha anunciado sus planes de dar el salto a la nueva generación y llevarla a PlayStation 2. En estos momentos, la compañía no parece muy dispuesta a soltar prenda en lo que se refiere a nuevas opciones y avances tecnológicos que puedan ver la luz en el futuro Suikoden III, limitándose a decir que se lanzará en Japón a finales del año 2001. Bueno, al menos es un principio, aunque sabe a poco. Pero eso no es todo lo relativo a Suikoden que hay que contar, pues Konami ha confirmado también el desarrollo de un título derivado de la serie, que se llamaría Suikogaiden Volume I: Swordsmen of Harmonia, que está previsto para la PlayStation actual. El lanzamiento de este producto se produciría este otoño en Japón, aunque no sabemos si lo hará aquí.



El equipo de Suikoden ya va camino de la PS2, ya sólo nos queda esperar.

notas

► Sony ha anunciado la adquisición de Verant Interactive, desarrollador del estupendo juego de rol online de PC Everquest, que tanto éxito ha tenido, y del próximo JDR online de Star Wars. Verant pasará a formar parte de una nueva compañía, llamada Sony Online Entertainment, que supuestamente supervisará la futura red de banda ancha de PlayStation 2 y estará dirigida por el antiguo jefe de 989 Studios, Kelly Flock. ¿Podría el JDR de Star Wars de Verant pasar a ser exclusivo de PS2? No os perdáis futuras ediciones de esta sección.

► Square ha desvelado que Final Fantasy IX cuenta con una versión revisada del juego de cartas Triple Triad que aparecía en Final Fantasy VIII (y que más tarde se convirtió en un juego de cartas reales independiente que se vendió como rosquillas en Japón). Este nuevo mini-juego contará con arte basado en los personajes de FFIX y no es más que uno de los muchos previstos para el juego, que salió en Japón en julio. Todavía no se sabe nada de una posible versión independiente del juego, pero os mantendremos informados.

► Se dice que Koei, que aparentemente está muy satisfecha por el éxito obtenido por su primer título de PS2, Kessen, en Japón, está ampliando su apoyo a la nueva consola de Sony con la preparación de dos secuelas de su título de estrategia. Todavía no se ha mencionado nada respecto a opciones y mejoras previstas, pero se espera que los títulos se publiquen en 2001 y 2002, respectivamente.

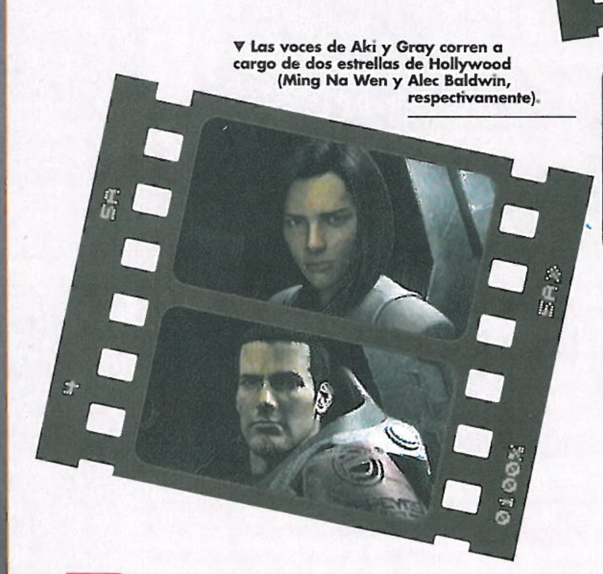
► h2g2, el desarrollador británico responsable del juego de aventura Starship Titanic, parece estar trabajando en un juego de PS2 basado en el clásico libro de Douglas Adams 'La Guía del Autoestopista Galáctico'. Disney está trabajando en una versión cinematográfica del libro, que se rumorea que estaría protagonizada por nada menos que Jim Carrey y llegaría a las salas de cine en 2001. Si tratan de hacer coincidir ambos lanzamientos, eso significa que esta licencia debería llegar a la PS2 el año que viene.

► Core Design, desarrollador de la serie Tomb Raider, ha anunciado que dos juegos previstos anteriormente para su lanzamiento en Dreamcast saldrán finalmente en PlayStation 2. Herdy Gerdy es un colorido juego de plataformas y acción que cuenta con la posibilidad de llevar a varios animales con nosotros para que nos ayuden, mientras Project Eden es un shooter en primera y tercera persona, en el que llevamos un equipo y ambientado en el futuro. Ambos juegos están previstos para el año 2001.

Detalles sobre el argumento y el trailer de la película de Final Fantasy

Surgen jugosas novedades sobre la épica historia de Square

◄ En este vídeo puede verse a un soldado que sale despedido (de forma muy realista) por una gran explosión.



▼ Las voces de Aki y Gray corren a cargo de dos estrellas de Hollywood (Ming Na Wen y Alec Baldwin, respectivamente).

▲ Esta planta, mencionada en el guión, parece ser un elemento clave para derrotar a las criaturas llamadas Phantom.

Como cualquier información proveniente de "fuentes secretas" y referentes a próximas películas, el supuesto resumen del guión que apareció recientemente en Internet a través de un sitio de noticias relacionadas con el mundo del cine llamado Ain't It Cool News (la dirección, por si os apetece echarle un vistazo personalmente, es www.aint-it-cool-news.com) habría que cogerla con pinzas. Eso no quiere decir, naturalmente, que sea falsa, ni mucho menos. Y, desde luego, resulta bastante jugosa, y con pinta de ser bastante fiable. Pero quedáis avisados, sin embargo, de que lo que vamos a relatar a continuación os puede destripar bastantes cosas que a lo mejor no queréis saber, si sois de esos que disfrutáis con el suspense, de modo que, si no queréis que os estropeen el argumento de la película, no sigáis leyendo-

Según la fuente de AICN, la historia gira en torno a una mujer llamada Aki, y su búsqueda de los siete "espíritus" que pueden repeler a unos alienígenas, llamados Phantom ("Fantasmas"), que han tomado la Tierra al asalto. Ser tocado por un Phantom viene a ser como coger un super-virus que no sólo mata al infectado, sino también a todos aquellos con los que entre en contacto (y una escena importante se supone que tiene que ver con "extraer" a un Phantom de uno de los protagonistas de la historia).

Una buena parte de la historia se refiere a los intentos de Aki de convencer al gobierno de que utilizar a estos espíritus para expulsar a los Phantom es el curso de acción apropiado. El gobierno, bajo la dirección de un siniestro político llamado Hein, recomienda abrir fuego por medio de un gigantesco cañón espacial que responde al nombre código de "Zeus" contra los Phantom, lo que, como se descubrirá, destruiría el espíritu o "Gaia" de la Tierra. También se supone que acabaremos descubriendo la auténtica naturaleza de los Phantom y el meteorito que los trajo a nuestro planeta.

Para respaldar esta información, hemos podido ver no hace mucho una versión resumida del trailer de la película que, aparte de tener un aspecto que nos dejó completamente boquiabiertos (como demuestran las imágenes que aparecen en la página siguiente, y que no os habíamos mostrado antes), parece venir a demostrar que muchos de los puntos del argumento comentados son ciertos.

No se parece a nada de lo visto hasta el momento en los juegos de la serie Final Fantasy, pero, por este primer (aunque aún pendiente de confirmación) vistazo, la película tiene sin duda un aspecto increíble. Si la historia logra estar a la altura de las espectaculares imágenes que se ven en el trailer, Square no debería tener ningún problema para conseguir producir la primera película de videojuego absolutamente espectacular.

Galería de imágenes

▼ Como una imagen vale más que mil palabras, y más en este caso, en que las palabras simplemente no nos bastan, ahí van las imágenes...

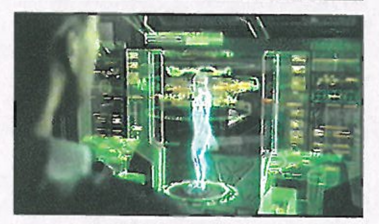




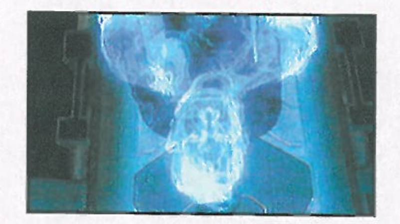













¿Juegos de PlayStation en Dreamcast?

Es cierto, y con mejoras incluidas

El año pasado, una compañía del sur de California llamada Bleem logró causar sensación en el mundo de los ordenadores (y acabó metida en juicios con Sony) con el lanzamiento de un programa emulador, llamado como la propia compañía, que permitía a los usuarios de PC jugar con títulos de PlayStation en sus ordenadores. Ahora vuelve dispuesta a armarla una vez más, pero esta vez en Dreamcast.

Bleem para Dreamcast (o "Bleemcast", como ya se le empieza a conocer) se lanza al mercado este verano en América y se venderá en principio como cuatro "Bleempaks", cada uno de los cuales costará $19'99 (unas 3.500 pts., aproximadamente) y permitirá usar 100 juegos de PlayStation, agrupados, en términos generales, según su género. Jugar con ellos en Dreamcast debería ser bastante sencillo, no tendríamos más que meter el disco de Bleem, dejar que se carguen los datos necesarios en la consola, y meter un juego de PS cuando se nos indique.

El emulador, que así se llama a este tipo de programas, haría, sin embargo, algo más que reproducir un juego de Play en DC. Aprovechando el hardware 3D de la consola de nueva generación, Bleem puede hacer que los juegos se vean a una resolución de 640x480, con efectos avanzados como mip-mapping o anti-alias, con lo que los juegos tendrán mucho mejor aspecto del que tienen normalmente en una PSX normal. Pudimos ver Gran Turismo 2 funcionando con ese software en el E3, y el resultado era tan bueno como muchos de los juegos de Dreamcast.

Bleem también pretende vender una línea de periféricos específicos junto con el emulador, incluyendo un Bleempad, que aceptará control Dual Analog completo (aunque por el momento, sin vibración) y un Bleempod, que permite el uso de mandos estándar de PlayStation con el emulador y que las VMUs de Dreamcast almacenen datos de partidas guardadas de Play. Ambos periféricos estarán disponibles en naranja y azul transparente y tendrán un precio de $19'99 (unas 3.500 pts.) cada uno.

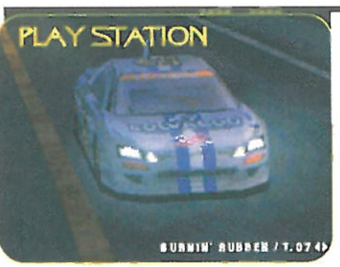
Ahora sólo falta que los señores de Bleem hagan lo propio, devolviéndole la pelota a Sega y saquen un "BleemStation", un emulador que permita usar juegos de Dreamcast en PS2. ¿Verdad que estaría bien? Sería la forma de no perdernos Code Veronica.

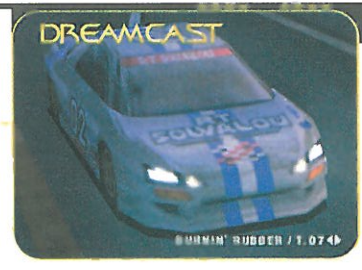


▲ El Bleempad, disponible en azul y amarillo, acepta el control Dual Analog, pero no produce efectos de vibración.

▲ Los Bleempaks aceptarán 100 juegos de PlayStation cada uno y costarán unas 3.500 pts.

◄ Al insertar una VMU de Dreamcast en el Bleempod, podremos almacenar datos de PlayStation en ella.





▲ Al mejorar la resolución a 640x480 y aplicar efectos como anti-alias o filtros, Bleem logra que los juegos de PS tengan casi tan buen aspecto como muchos de DC.

Sony registra el logo de PS3

¿Ha empezado ya la cuenta atrás para PlayStation3?

No es que sea exactamente un anuncio oficial, ni nada por el estilo, pero ya se ha dado en Japón uno de los primeros pasos para dar cuerpo al próximo sistema de la línea PlayStation. Hace poco, Sony Computer Entertainment registró un logo de PlayStation3 en la oficina japonesa de patentes que sin duda resultará bastante familiar a todo aquél que haya visto una PlayStation 2.

Como podéis ver, se ha utilizado el mismo tipo sofisticado de letra que aparece en el lateral de la PS2, aunque, como os podréis imaginar, el "2" ha sido sustituido por un "3". Sencillo, ¿verdad? Por supuesto, el logo definitivo podría terminar siendo completamente distinto, pero, por si acaso, se ve que Sony prefiere cubrirse las espaldas. Oh, y antes de que empecéis a descartar cualquier idea que tuvierais de comprar una PS2 y esperar ya directamente a la PS3, os diremos que el lanzamiento de la nueva consola en Japón no está previsto hasta algún momento del 2006 o así, de modo que vosotros sabréis lo que hacéis...

▲ No, no lo hemos dibujado nosotros mismos, es el dibujo real que Sony envió por fax a la oficina japonesa de patentes para su registro.



◄ ¿Estará la PS3 tomando ya forma en algún tablero de dibujo de Sny? En cuanto sepamos algo, os lo haremos saber.

Avalancha de Figuritas

HUZZAH!

Dos nuevas líneas de juguetes de videojuegos esperan a los coleccionistas

Los juguetes basados en videojuegos eran una auténtica rareza fuera de Japón antes de la llegada de la era de 32 bits, pero ahora se pueden ver los pasillos de cualquier gran juguetería tipo Toys R Us o de tiendas especializadas en cómic y juegos abarrotados de figuritas de casi cualquier videojuego que haya tenido un mínimo de éxito. Gracias a sus licencias con Sony Computer Entertainment y Eidos, el fabricante Blue Box Toys está preparando sus nuevas incorporaciones al lote, basadas en el shooter de mechas Omega Boost y en el beat'em up Fighting Force.

Con una altura aproximada de 20 cm., las tres figuras de Omega Boost (el propio Omega Boost, Herbarcher y Beta Boost) cuentan con una capacidad sorprendente de articulación, sobre todo en sus piernas, y vienen con los correspondientes cañones láser de gran tamaño. La línea Blue Box de Fighting Force está compuesta por Hawk, Mace, Smasher y Alana, cada uno de los cuales tiene una altura aproximada de 20 cm. y son todos ellos reproducciones bastante fieles de sus contrapartidas en el juego, aunque no están muy articulados que digamos. Si os interesan, ya podéis empezar a molestar a los encargados de las tiendas especializadas para que os los traigan. Eso sí, os saldrán un poco caros ya que, a $10 cada una, tal y como está el cambio, os pueden salir a 2.000 pts. la pieza.

◄ **Robot pequeño, cañón grande. Para ser un mecha, Omega Boost está muy bien articulado.**

SMASHER

▲ **Smasher viene con una base, que sirve de mini-escenario y un lanzallamas, aunque la articulación de la rodilla no va incluida.**

MACE

◄ **Mace es uno de los cuatro personajes del Fighting Force original incluidos en la línea y se parece mucho al aspecto que tenía en el juego. Hawk, sin embargo, se parece más a su diseño de Figthing Force 2.**

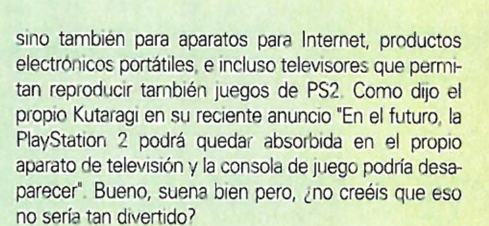
Tecnología PS2 a la venta

Sony venderá licencias de sus chips de creación propia, pero ¿se animarán sus competidores a comprar?

El creador del formato PlayStation, Ken Kutaragi, dijo el año pasado que Sony crearía estaciones de trabajo gráficas y otros dispositivos que aprovecharan los chips Emotion Engine y Graphics Synthesizer empleados en la PlayStation 2. Sin embargo, en un reciente anuncio, Kutaragi desveló que también permitirá el uso de los chips (y el propio formato de PS2) a otras compañías para utilizarlos en su productos, y eso incluye a sus competidores (o sea, Sega, Nintendo y Microsoft).

Eso nos lleva a una cuestión inevitable: ¿Morderán el anzuelo Sega, Nintendo o incluso Microsoft y producirán sus propias máquinas compatibles con PS2? No parece muy probable, la verdad, así que mejor será que no nos hagamos demasiadas ilusiones. En cualquier caso, la afirmación de Sony de que estaría dispuesta a vender licencias de su tecnología a su s competidores no deja de ser una elaborada jugada de Sony para demostrar su seguridad y dejar caer una indirecta a sus competidores (para tocarles las narices, vamos).

La acción de Sony no es especialmente novedosa; ya antes Sega había vendido licencias de la tecnología de su Sega CD y su Mega Drive (Saturn) a otras compañías para que produjeran "clónicos" de sus sistemas, y 3DO intentó algo similar, aunque ninguno tuvo mucho éxito que digamos. El plan de Kutaragi, sin embargo, es algo distinto, porque su compañía pretende que los chips se utilicen no sólo para la creación de versiones independientes de la PS2, sino también para aparatos para Internet, productos electrónicos portátiles, e incluso televisores que permitan reproducir también juegos de PS2. Como dijo el propio Kutaragi en su reciente anuncio "En el futuro, la PlayStation 2 podrá quedar absorbida en el propio aparato de televisión y la consola de juego podría desaparecer". Bueno, suena bien pero, ¿no creéis que eso no sería tan divertido?



◄ **La potente pareja de Kutaragi, formada por el Emotion Engine y el Graphics Synthesizer podría empezar a aparecer en productos de otras compañías antes de lo que pensamos. Eso sí, no contéis con que ninguna de ellas sea Sega, Nintendo o Microsoft.**

RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

¿Misión: Posible?

La nueva película de John Woo, Misión: Imposible 2, ha logrado convertirse en uno de los mayores éxitos veraniegos de este año (y, vistas las cifras de taquilla, de muchos de los años anteriores, la verdad). Naturalmente, la presencia de Tom Cruise ha ayudado mucho, aunque cualquiera que la haya visto coincidirá con nosotros en que el estilo de la película es inconfundiblemente el del director de Hong-Kong. Teniendo en cuenta la tendencia seguida por los últimos grandes éxitos del cine de acción y ciencia ficción, parece natural esperar una adaptación en videojuego del film, aunque tarde un poco en llegar (al fin y al cabo, la de El Mañana Nunca Muere llegó cuando ya se había estrenado El Mundo Nunca es Suficiente).

Se rumorea que Infogrames está tratando de hacerse con los derechos para producir un juego de PlayStation2 (y, posiblemente, de PS1 también) basado en la película, y puede que, para cuando leáis esto, ya lo tenga todo bien atado. Infogrames, como suponemos que todos recordaréis, ya publicó un juego basado en la primera Misión: Imposible para la PlayStation original. Dado el contenido de la película, no resulta muy descabellado predecir que esta nueva incursión resultaría mucho más movida que la primera, aunque, teniendo en cuenta ciertas escenas de la película, también debería hace falta una buena dosis de sigilo, estilo Metal Gear Solid. No parece, sin embargo que los inventos y artilugios especiales propios de los espías vayan a tener un papel tan destacado en esta ocasión. Pero, ¿qué pasa con la fecha de lanzamiento? Pues hemos oído que, a pesar del gran éxito de la película este mismo verano, el juego basado en ella podría no aparecer por ninguna plataforma hasta el otoño del próximo año (eso significa a finales del año 2001). Podéis estar seguros de que os seguiremos informando al respecto.

▲ **Misión: Imposible 2, ¿gran estreno en las mejores PlayStation2 el próximo otoño?**

Regreso a Silent Hill

El equipo responsable de Silent Hill, la terrorífica incursión en el género del survival horror de Konami del pasado año, está trabajando afanosamente en su primer proyecto de PlayStation2, titulado Shadow of Destiny. Eso no significa, sin embargo, que no tengan prevista ninguna secuela para Silent Hill, pues, según se comenta, el juego está definitivamente proyectado para PS2.

Recientes rumores sugieren que Silent Hill 2 (o como quiera que se llame definitivamente el juego) será anunciado oficialmente (y esperemos que también se muestre algo) en el próximo ECTS de Londres en Septiembre. Una muy tempranera pista de que el juego realmente existía se dio en la fiesta de Sony del E3 de 1999, donde se mostraron imágenes de vídeo del primer Silent Hill funcionando en tiempor real en hardware de PS2.

Es más, se dice que el juego mostrará las lecciones aprendidas sobre el desarrollo para el hardware de PlayStation 2 derivadas del trabajo realizado con Shadow of Destiny. Si eso sirve de indicación, deberíamos ir preparándonos para ver secuencias cinemáticas tan buenas como las pregeneradas a las que nos tienen acostumbrados los juegos de PS1 (y, en algunos casos, incluso mejores).

Si a eso le añadimos la posibilidad de crear monstruos con un nivel de detalle impresionante y toda una serie de nuevos efectos para crear la atmósfera adecuada en PS2, podríamos estar hablando de algunos de los mejores momentos que ha dado el survival horror. Esperamos tener algo más que deciros lo antes posible.

▲ **El mundo de Silent Hill se veía siempre cubierto de niebla en PS1, pero era fundamentalmente para lograr un mayor efecto. ¿Podríamos esperar una atmósfera aún más escalofriante para la supuesta versión de PS2?**

Quake 3 para PS2

A estas alturas, ya hay casi tantos shooters en primera persona anunciados para PlayStation 2 como juegos de este tipo han salido para la gris original en sus cinco años de vida. Si hemos de creer ciertos rumores recientes, podemos ir añadiendo uno más a la lista. Según fuentes familiares con el proyecto, Quake 3 está previsto para el próximo año para PS2.

La gran sorpresa, sin embargo, es que el juego seguramente no salga publicado por Activision, que hizo lo propio con la versión de PC, sino que será otra casa, aún por desvelar, la encargada de su publicación. Nuestras fuentes sólo parecían dispuestas a decir dos cosas sobre ese potencial distribuidor: es importante, y es independiente.

Eso, naturalmente, deja a Sony fuera de las apuestas, pero no deja, ni mucho menos, el camino más claro que antes, al incluir a compañías como Infogrames o Electronic Arts (que ya cuentan ambas con sus propios proyectos en marcha del mismo tipo: Unreal Tournament y El Mundo Nuca es Suficiente, respectivamente).

Por retorcido que parezca, podéis estar seguros que PSM hará lo posible por seguir el camino que nos conduzca a la respuesta.

Juegos de Sega en PlayStation

La posibilidad de que Sega pudiera llegar un día a desarrollar juegos para las consolas de la competencia ha sido un tema bastante comentado en los últimos años. Sin embargo, los últimos cotilleos surgidos al respecto, se refieren concretamente a las licencias de algunos de sus productos más importantes. Para su lanzamiento en otras plataformas.

Según rumores que circulan sin cesar por el Reino Unido, Sega pretende vender los derechos de Crazy Taxi a Acclaim para su publicación en PlayStation (y posiblemente PlayStation2) junto con al menos otros cuatro títulos importantes de Dreamcast y de recreativas. Sega, por su parte, ha negado por completo esta posibilidad, pero el hecho es que siguen surgiendo los rumores, y muchos procedentes de miembros bien situados de la comunidad de desarrolladores y distribuidores.

Dada la reciente reestructuración empresarial realizada en Sega, y las graves pérdidas financieras que la compañía ha reconocido últimamente (no nos lo hemos inventado, ni es por meternos con Sega, pero es cierto), un panorama semejante podría no estar tan lejos de la realidad, al fin y al cabo. Por ahora, no nos queda más remedio que adoptar una actitud de "ya veremos", aunque no dejaremos de estar pendientes de una posibilidad como esa.



Mark Rein es uno de los responsables de algunos de los títulos más populares de PC. Su última obra maestra, Unreal Tournament, se prepara para dar el salto a la PlayStation2, así que nos sentamos a hablar con él y que nos pusiera al día sobre el proyecto y nos diera su opinión sobre la PS2 y la inminente guerra de consolas.



FICHA PERSONAL:
Nombre: Mark Rein
Puesto: Vice-Presidente de Epic Games
Proyectos Anteriores: Unreal, Unreal Tournament, etc. - Llevo en Epic casi 8 años
Hobbies: ¿Qué es eso? ¿Es que no todo el mundo se pasa el día trabajando?
Último Buen Álbum Comprado: Mighty Sam McClain - Keep on Movin' - JVC XRCD (CD de Resolución Extendida)
Última Buena Película Vista: Gladiator

PSM: ¿Puedes hacernos un rápido resumen de lo que es Unreal Tournament? ¿Qué es lo que lo distingue de otros shooters en primera persona del mercado?

MR: Lo que hace tan especial a Unreal Tournament es la combinación de oponentes informatizados muy humanos, alucinantes armas, estupendos efectos visuales, un gran número de entornos variados, interesantes tipos de juego, magnífico sonido y acción frenética. Consigue realmente reproducir la sensación de las buenas partidas multijugador en red, sin los problemas y gastos que supone tener que conectarse para jugar.

PSM: ¿Cuándo empezó el desarrollo de la versión de PS2 de Unreal Tournament y cuánta gente está trabajando en el proyecto?

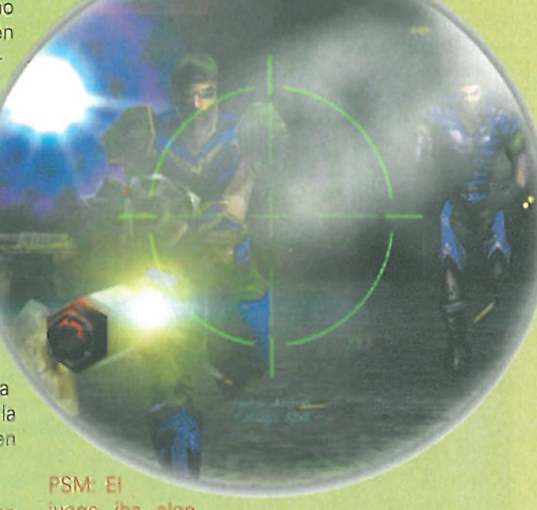
MR: Parte del trabajo más preliminar se llevó a cabo a finales del año pasado, pero el auténtico esfuerzo empezó hacia febrero. Ahora mismo tenemos a cuatro programadores trabajando en el proyecto, un animador y algunos de los diseñadores de niveles también trabajarán seguramente en él en los próximos meses. No llevo una cuenta total del equipo, pero yo diría que son unas ocho personas.

PSM: ¿Cuándo saldrá el juego al mercado? ¿Qué posibilidades hay de que esté listo para el día del lanzamiento de la PlayStation2?

MR: Es lo que esperamos. Nuestra idea es que salga como título de lanzamiento y esperamos poder hacerlo pero, como es norma en Epic, no tenemos intención de sacrificar la calidad del juego simplemente para tenerlo en fecha.

PSM: Desde la perspectiva de los PCs, ¿cómo resulta eso de trabajar para una consola como la PlayStation2? En tu opinión ¿cuál es su mayor ventaja y su principal inconveniente?

MR: No creo que sea justo hacer comparaciones directas entre un PC de $2.000 y una PS2 de $299, pero creemos que podemos lograr muy buenos resultados con esta consola. Para trabajar con ella hace falta cambiar la forma de pensar para comprender realmente cómo optimizar mejor para la PS2.



PSM: El juego iba algo lento en el E3, pero todavía era jugable. ¿Vais a conseguir alcanzar la ansiada marca de los 60 frames por segundo antes de que llegue su lanzamiento? ¿A qué resolución funciona el juego?

MR: No nos preocupa lo más mínimo alcanzar ansiadas marcas de frames por segundo. Lo que de verdad nos preocupa es conseguir una experiencia de juego totalmente absorbente y consistente. Eso desde luego requiere que logremos ir más rápido y suave de lo que íbamos en el E3, algo que sabemos que podremos conseguir. La versión que mostramos en el E3 representaba tan sólo tres meses de trabajo de desarrollo en serio, con sólo dos programadores. Ahora ya tenemos a cuatro trabajando de lleno con distintas piezas del puzzle, así que las cosas deberían avanzar bastante mejor. Para cuando leáis esto, habremos logrado un GRAN avance. El juego funciona con una resolución de 640x448.

PSM: ¿Qué opinión tienes de la capacidad de audio de la PS2? ¿Vais a cambiar lo más mínimo la música y efectos de sonido de la versión para PC del juego? ¿Hay algún tipo de plan para añadir cualquier tipo de sonido Surround, Dolby o similar?

MR: El sonido que sale de la PS2 suena más o menos igual a como lo hace Unreal Tournament para PC, así que no nos preocupa nada especialmente. Si cambiáramos los efectos de





todavía no hemos realizado ningún tipo de investigación al respecto. Será un tema de baja prioridad y no es el tipo de cosa por la que pondríamos en peligro el lanzamiento.

PSM: ¿Qué cantidad de este tipo de datos (¿más de un mapa?) crees que podrías meter en la tarjeta de memoria de 8MB del sistema? ¿Se usaría algún tipo de sistema de compresión? ¿O es quizá algo que estaría más bien preparado pensando en el disco duro accesorio presentado por Sony?

MR: Si conseguimos que esto funcione bien, 8MB supondría una cantidad de espacio bastante decente. El mapa más extenso de Unreal Tournament sólo ocupa 4'3 MB, mientras que la media está en 2 MB. Eso es sin comprimir, y desde luego que tenemos un formato de compresión (UMOD) que admite cualquier tipo de datos de Unreal Tournament, ya sean mapas, texturas, código, etc. Aunque naturalmente estamos deseando ver ese disco duro y las posibilidades de banda ancha.

sonido, perderíamos compatibilidad entre la versión de consola y la de ordenador para lo referente a las posibilidades de juego online (cuando haya banda ancha, más adelante). Preferimos no hacer eso si podemos evitarlo.

PSM: Los shooters en primera persona nunca han sido tan dominantes en las consolas como lo han sido en PC. ¿Por qué crees que ocurre eso y cómo podría cambiar el panorama con las consolas de nueva generación?

MR: Quedaba bastante claro cuando veíamos los shooters en primera persona de las consolas antiguas y los comparábamos con el mismo producto visto en una pantalla de PC que el ordenador era el sitio adecuado para jugar con ese tipo de títulos. Visualmente, las viejas consolas dejaban mucho que desear comparadas con los mismos títulos en PC. Pero una PS2 puede ofrecer una imagen de calidad, así que ahora es una simple cuestión de averiguar si los usuarios de consola quieren jugar a títulos del tipo de Unreal Tournament en sus consolas. Sólo el tiempo lo dirá.

PSM: ¿Cambiará en algo la jugabilidad a la de la versión de PC? ¿Hay algún nivel o elemento nuevo que quieras comentar?

MR: Esperamos poder ofrecer la misma calidad de juego en PS2 que en PC. Va a ser difícil, porque la PS2 tiene mucha menos memoria (y nada de memoria virtual) que un ordenador. Una de las cosas que tenemos previstas para PS2, que no estaba en PC, es un modo de dos jugadores con pantalla dividida que debería ser MUY divertido.

PSM: ¿Pretendéis incluir opciones de teclado o ratón y resultarán sencillas de incorporar?

MR: Sí, pretendemos incluir opciones de teclado y ratón a travésde los puertos USB de la PS2. Todavía no lo hemos hecho, pero debería ser muy sencillo.

PSM: ¿Qué impresión te ha causado el mando de la PS2? ¿Pensáis añadir algún tipo de elemento que aproveche las posibilidades de vibración Dual Shock? ¿Resultó difícil trasladar todos los comandos de juego importantes, a los que normalmente se accede por teclado, al mando Dual Shock?

MR: Me gusta el DualShock. Creo que es lo mejor que hay en lo que se refiere a mandos de consola de dos manos. Desde luego que aprovecharemos las posibilidades de vibración y probablemente también saquemos cierto provecho de la naturaleza analógica de los botones. En cuanto al traspaso de comandos, ha sido sencillo.

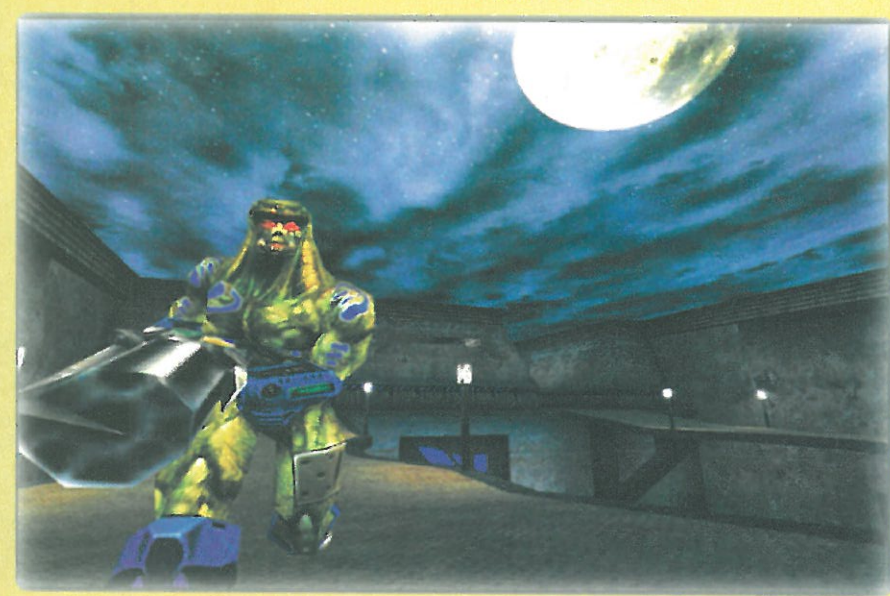
PSM: Hace poco, un sitio web informó de la posibilidad de conectar la PS2 a un ordenador (a través de un puerto USB) y descargar nuevos niveles, modalidades, gráficos y similares para un juego. ¿Es esta una posibilidad que estéis considerando implementar?

MR: Es algo que nos gustaría poder hacer, pero

PSM: ¿Cómo se manejarán todas las cuestiones multijugador del juego? ¿Vais a aprovechar el puerto i.Link, como hace Armored Core 2? ¿Cuántos jugadores admitirá el juego?

MR: Ya tenemos en marcha juegos en red i.Link, todavía nos hace falta depurar unos cuantos aspectos en este tema, pero está muy bien poder echar una partida multijugador en PS2. Todavía no sé cuántos usuarios podrán jugar a la vez. Ya hemos conseguido montar partidas para cuatro jugadores.

PSM: ¿Qué opinión te merece la idea de Sony acerca de la red de banda ancha? ¿Crees que la ausencia de un módem analógico incluido puede perjudicar a la PS2, teniendo en cuenta, sobre todo, que la Dreamcast tiene uno? ¿Seguís pensando en incluir opciones para módems de tipo USB, de modo que los jugadores pudieran competir entre sí uno contra uno, sin necesidad de red?





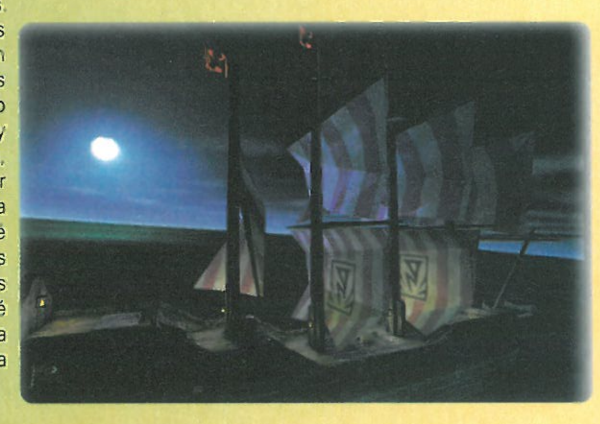
MR: ¡Que venga la red de banda ancha! Creo que realmente estaremos en nuestro elemento cuando la red de banda ancha y el disco duro sean una realidad. Ahora mismo supongo que tendremos un parche descargable para los usuarios de la red de banda ancha. Al ser un juego online importante, hemos pensado seriamente sobre todo el tema del módem y francamente no creemos que los usuarios de consola estén realmente preparados para el emocionante mundo de los scripts de log-in, la saturación de las líneas telefónicas, las descargas lentas y, por supuesto, sus nuevos mejores amigos: ancho de banda limitado y grandes lags. Personalmente, estaba realmente deseando que pudiéramos incluir las opciones de juego por módem, pero, cuanto más lo pensábamos, más nos dábamos cuenta de que los usuarios de consola van a sufrir el shock de sus vidas cuando la pantalla se quede parada porque su conexión haya quedado cortada o vean a alguien moviéndose a saltos por su pantalla. Los usuarios de PC han aprendido a tolerar este tipo de problemas, pero los de consola no se han encontrado con semejante locura. Si ya eres un jugador de PC online, las probabilidades de que te interese gastar otros $50 para jugar delante de tu televisor en lugar del monitor son, de todas formas, bastante escasas. Estudiamos la situación y pensamos en el futuro. Sony no está apoyando directamente ningún módem, lo que significa que tenemos que idear algún sistema para aglutinar una serie de soluciones externas (ISP, módem, TCP/IP) y rezar para que todo funcione. ¿Recordáis los tiempos de Windows 3.1 en los que Microsoft no incluía los protocolos TCP/IP y acceder a Internet no resultaba tan fácil? El juego en consola no va de eso. Se trata más bien de que una compañía se asegure de que todos los productos mantengan un enfoque consistente. Eso está mucho más en sintonía con la idea de la banda ancha. Con un módem ADSL o de cable siempre estás conectado, las descargas son rápidas y el lag es virtualmente inexistente, es mucho más del estilo de una consola en el sentido de que el funcionamiento que esperamos es prácticamente el que obtenemos y ahí es donde pensamos incluir nuestro apoyo y opciones en PS2.

PSM: ¿Hacia dónde crees que se dirige la industria? ¿Ves algún tipo de tendencia a alejarse del PC, hacia las consolas quizá?

MR: Las cosas continúan volviéndose cada vez más rápidas y mejores tanto del lado de los PCs como del de las consolas. Esa es una tendencia que creo que continuará. No creo que unos expulsen a otros. No creo que el PC deje de ser una máquina de juego importante hasta que deje de utilizarse para otras cosas como el correo electrónico, presentaciones, navegar por la web, descargas de MP3, grabaciones de CDs, procesamiento de textos y <inserta aquí tu aplicación favorita de PC>.

PSM: ¿Qué opinas de las demás consolas: Dreamcast, X-Box y Dolphin?

MR: De las tres X-Box es definitivamente la que me resulta más emocionante. Va a tener una gran potencia y será muy fácil desarrollar para ella. Uno de nuestros programadores dijo el otro día que los diseñadores de hardware de consola deberían emplear mucho tiempo observando la última tecnología en los PC y robando de ella las mejores ideas. X-Box englobará todas las mejores ideas que pueden encontrarse actualmente en los PCs. Dreamcast ha marchado bien y si logran bajar los precios y seguir ofreciendo buenos juegos, continuará su buena marcha. Por desgracia, no sé nada de la Dolphin. No entiendo por qué Nintendo no acude a los desarrolladores como nosotros para mostrarnos por qué deberíamos estar pensando en la Dolphin. ¿Acaso se puede llegar a tener demasiados amigos?



PSM: ¿Cómo crees que evolucionará el género de la primera persona en el próximo par de años? ¿Hacia dónde crees que NECESITA dirigirse?

MR: No tengo ninguna bola de cristal con respecto a este tema. Me gustan los shooters con los que juego ahora y no necesito cambios radicales para tenerme contento. Algunos géneros de juegos tienden a evolucionar y evolucionar y evolucionar hasta que se pierde toda la diversión. Con el nuestro, hay que mantenerlo sencillo, que sea fácil de manejar y que resulte espectacular de ver. A medida que progresen los ordenadores y consolas, los juegos irán mejorando en su aspecto visual y los personajes que aparezcan en pantalla, en virtud del mejor hardware, tendrán mejor aspecto, se comportarán de forma más realista y harán más cosas de las que pueden hacer los actuales.

PSM: ¿Qué posibilidades hay de que Unreal 2 aparezca en PS2? ¿Ha empezado ya el trabajo en ese título?

MR: El trabajo en Unreal 2 ya está bastante avanzado y, por el momento, tiene un aspecto increíble, pero todavía falta mucho para terminar. Estamos haciéndolo aprovechando el motor de Unreal, que ahora es un motor multiplataforma. No hay razón alguna por la que no debiéramos conseguir que funcionara en una consola, pero, en última instancia, las consolas en que aparezca dependerá fundamentalmente de lo que ocurra en los próximos 12-18 meses.

PSM: Para terminar, ¿qué mensaje final te gustaría transmitir a nuestros lectores sobre Unreal Tournament en PS2?

MR: En el PC hemos ganado un montón de premios al Juego del Año. Tenemos toda la intención de ofrecer el mismo tipo de viaje emocionante y lleno de acción en la PlayStation2. Sí, claro los juegos de lucha y los de carreras están bien, pero, cuando coges ese mando y te metes en tu primera partida de equipo de Unreal Tournament, creemos que te vas a sentir como si jugaras contra oponentes humanos reales. Si te gusta la acción, no olvides echarle un vistazo a Unreal Tournament para PS2 cuando salga este otoño.

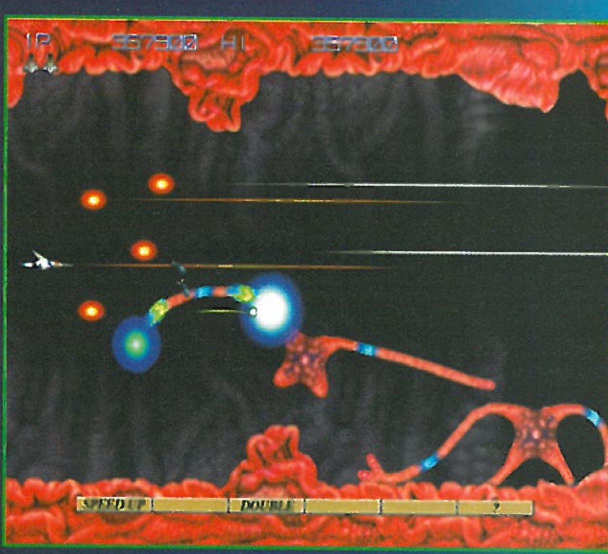
Cuenta atrás a la PS2

GRADIUS III & IV

Distribuidor: Konami
Desarrollador: Konami
Disponible (Japón): Ya Disponible
Tipo: Shooter
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

Dos clásicos matamarcianos 2D en uno

Vale, estamos de acuerdo en que seguramente los shoot'em ups de sprites no eran precisamente lo que Ken Kutaragi tenía en mente cuando diseñó el hardware de la PS2, pero, en tiempos como éstos, en los que uno de los géneros más clásicos (Space Invaders, Phoenix y tantos otros, fueron de los primeros videojuegos de la historia) se puede dar prácticamente por muerto, nos conformaremos con lo que haya. En este caso, nos encontramos con dos juegos por el precio de uno de una de las mejores series de matamarcianos de la historia, en un solo disco, además de unos cuantos vídeos nuevos y espectaculares.
Los veteranos de este tipo de títulos recordarán sin duda Gradius III de la Super NES, que aparece en esta recopilación prácticamente inalterado de su estado original en 16 bits. Se han hecho unos pequeños retoques, fundamentalmente para eliminar los problemas de parpadeo y bajada de velocidad que sufría el original de SNES.
Gradius IV llega a la PS2 después de pasar por los salones recreativos japoneses y se juega exactamente igual que cualquier otra entrega de la serie, aunque cualquiera estará de acuerdo con nosotros en que éste es el que tiene mejor aspecto de los cuatro. Cuenta con una paleta de colores que se cuentan por los miles, unos bonitos efectos especiales y enormes y temibles enemigos, que sirven para confirmar que el Emotion Engine puede manejar los gráficos 2D con facilidad.
Estamos esperando recibir noticias de Konami para saber algo más sobre la posible fecha de lanzamiento de este lote en nuestro país, ya que estamos seguros de que es uno de esos lanzamientos al que los más fanáticos de los shooters querrán echarle el guante, aunque sea de importación. Estad atentos a la sección de monitor, donde hablaremos de los próximos lanzamientos de Konami para PS2.



▲ Al poder funcionar enteramente en alta resolución, Gradius IV cuenta con algunos escenarios y enemigos muy coloridos.


▲ Es la clásica nave de Gradius, pero con una calidad de imagen que no habíamos tenido ocasión de ver en títulos anteriores.


▲ Gradius III sigue siendo un bonito, aunque algo pixelado, viaje por los recuerdos del pasado.


▲ Ambos juegos tienen nuevas secuencias de vídeo intermedias con calidad de DVD. No nos negaréis que tienen buena pinta.


▲ Los jefes de Gradius IV alcanzan dimensiones colosales, y tampoco podemos dejar de comentar lo bien que están las detalladas explosiones y los efectos de transparencia.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Nuevas y espectaculares pantallas e información sobre el juegazo de PS2

▶ El director de MGS2, Hideo Kojima, ha insinuado que el aspecto avejentado de Snake tiene algo de misterio.

Desde nuestro reportaje del E3 del mes pasado hemos estado ocupados tratando de conseguir toda la información posible sobre Metal Gear Solid 2. Hemos preguntado a todas nuestras fuentes e instigado a todos los soplones que conocemos, buscando hasta el más mínimo rumor, hemos leído cada entrevista con el director del juego, Hideo Kojima, que ha caído en nuestras manos, y analizado nuestra copia del vídeo del E3 de MGS2 hasta altas horas de la mañana. Hemos obtenido nueva información muy interesante, así que sentaos cómodamente y disponeos a leer.

LA NUEVA HISTORIA

Al final de MGS, Revolver Ocelot (el pistolero ruso) logró huir con un disco que contenía información sobre la creación de Metal Gear Rex. MGS2 empieza después de que esta información haya sido vendida en el mercado negro, y todas las naciones con capacidad nuclear cuentan ya con su propio Metal Gear. Para destruir a todas estas copias, se creó a Metal Gear Ray. Cuando los terroristas tratan de robar el Metal Gear Ray del buque cisterna en que está siendo transportado, Snake se presenta voluntario para colarse a bordo y acabar con su plan.

Ahora estamos en disposición de confirmar que el juego se desarrollará definitivamente en dos escenarios principales: Manhattan y a bordo del propio buque cisterna, en alta mar. Mr. Kojima ha desvelado que en el juego aparecerán varios monumentos famosos de Nueva York, como la Estatua de la Libertad (que no nos extrañaría que acabara pisoteada por un Metal Gear Ray descontrolado).

Las escenas de historia de MGS2 tendrán algo más de sustancia y atractivo para los aficionados incondicionales, aunque al mismo tiempo servirán para explicar las cosas a aquellos que no han jugado nunca a Metal Gear Solid. Para Mr. Kojima y su equipo es muy importante que este juego resulte atractivo tanto para los jugadores empedernidos como para los novatos, que no conocen la serie.

Respecto a este mismo tema, tenemos una noticia bastante importante: Mr. Kojima está trabajando en un nuevo elemento secreto para MGS2 que permitirá de algún modo determinar qué tipo de persona está jugando (su edad, hobbies, sexo, etc.). El juego modificará entonces su contenido, como el nivel de sangre y violencia, para ajustarse a cada persona individual. La idea es hacer todo esto de forma muy sutil, sin hacer al jugador preguntas muy directas. Todo esto se llevará a cabo al principio del juego. Una de las cosas que querían hacer, pero no han conseguido, es ver qué tipo de películas ve habitualmente el jugador en su DVD. De esa forma, si viera muchas películas de terror, el juego sabría que tenía que ajustar el nivel de sangre y tripas.



UN MUNDO FÍSICO REAL

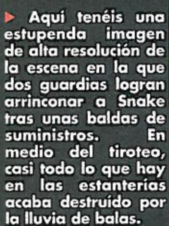
Mr. Kojima y su equipo están utilizando la PS2 de formas muy creativas para tratar de sacarle el máximo partido. Por ejemplo, MGS2 centrará buena parte de sus esfuerzos en el nivel de detalle, de modo que cuando algo esté a cierta distancia, se dibujará usando menos polígonos que cuando está más cerca. El jugador difícilmente notará la diferencia, pero permitirá ahorrar bastante tiempo de proceso y aumentará la velocidad.

Además, el juego se encarga de controlar el número de elementos para no forzar la máquina y concentrar la potencia de proceso. De ese modo, por ejemplo, en la cubierta del buque cisterna, aparecerán menos soldados para dejar la potencia necesaria para generar la tormenta.

El principal objetivo de MGS2 es crear un entorno 3D que resulte lo más interactivo posible, de modo que los jugadores puedan destruir cosas como ellos quieran. Por ejemplo, si alguien dispara a una cañería, saldrá vapor de ella. Esto también tiene un elemento estratégico, porque el efecto del vapor cambia según el lugar en que dispares a la cañería, como la fuerza con que sale o la distancia a la que llega.

Si el vapor quema la pierna de un enemigo, no podrá desplazarse tan rápido, mientras que, si le alcanza en un brazo, no podrá disparar. Aquí es donde nos interesa pasar al modo de puntería en primera persona. En esta vista no nos podemos desplazar, pero podemos apuntar para alcanzar un punto específico de la cañería. Cuando disparemos directamente a un enemigo, también obtendremos diferentes resultados según el lugar en que le alcancemos.

Sin embargo, por suerte para el jugador, Snake no podrá acabar incapacitado por un disparo de este tipo. Si es alcanzado en una pierna por el vapor, su vida simplemente bajará como lo haría normalmente. La razón es muy simple: si empezara a cojear, el juego se volvería más lento y acabaría por hacerse pesado.



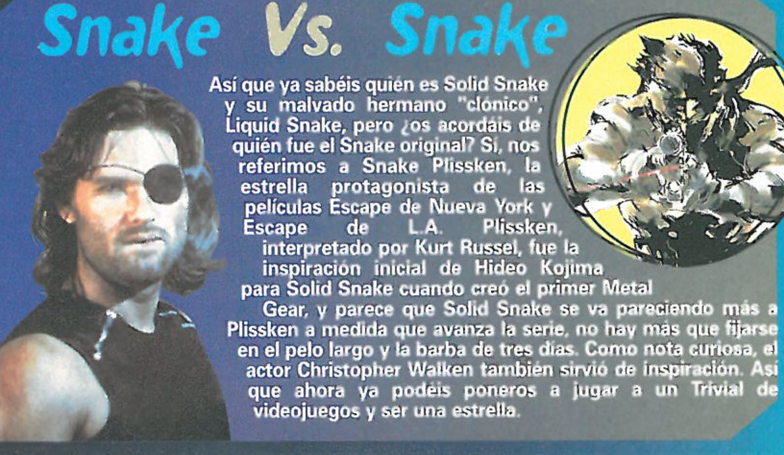


▶ Aquí tenéis una estupenda imagen de alta resolución de la escena en la que dos guardias logran arrinconar a Snake tras unas baldas de suministros. En medio del tiroteo, casi todo lo que hay en las estanterías acaba destruido por la lluvia de balas.

PRIMERA IMPRESION

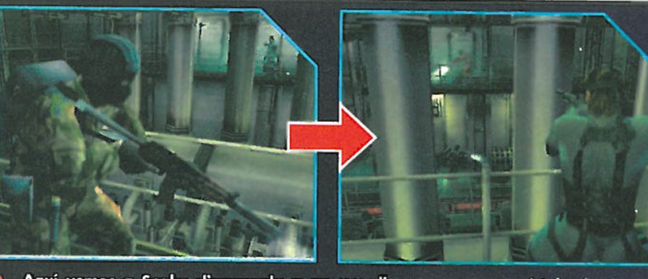
+ Los gráficos son absolutamente alucinantes, en especial los efectos de lluvia y viento. Este es el primer juego que parece real.
+ La ya clásica jugabilidad de MGS tiene aún más elementos nuevos y sorprendentes, que añaden más profundidad y estrategia.
+ Los enemigos son esta vez mucho, mucho más listos.
+ Metal Gear Solid 2 es la visión más espectacular e increíble que hemos tenido ocasión de contemplar en toda nuestra vida como jugadores. Todavía no acabamos de creérnoslo.

Los juegos como éste son la razón fundamental de que nos guste tanto esta industria. Sólo ver MGS2 en funcionamiento hace que brote una sonrisa en el rostro del jugador más curtido. Va a resultar duro tener que esperar a que el equipo de Mr. Kojima termine de crear el juego, pero sabemos que merecerá la pena esperar.



Snake Vs. Snake

Así que ya sabéis quién es Solid Snake y su malvado hermano "clónico", Liquid Snake, pero ¿os acordáis de quién fue el Snake original? Sí, nos referimos a Snake Plissken, la estrella protagonista de las películas Escape de Nueva York y Escape de L.A. Plissken, interpretado por Kurt Russel, fue la inspiración inicial de Hideo Kojima para Solid Snake cuando creó el primer Metal Gear, y parece que Solid Snake se va pareciendo más a Plissken a medida que avanza la serie, no hay más que fijarse en el pelo largo y la barba de tres días. Como nota curiosa, el actor Christopher Walken también sirvió de inspiración. Así que ahora ya podéis poneros a jugar a un Trivial de videojuegos y ser una estrella.



▲ Aquí vemos a Snake disparando a un guardia con su nueva pistola de dardos tranquilizantes. Si miráis estas imágenes con atención, veréis que el juego está usando efectos de "profundidad de campo" (el primer plano está algo borroso, mientras lo que está a mayor distancia se ve con más claridad), que ayudan a crear una atmósfera mucho más cinematográfica.



▲ Los planos como éste no serán jugables, pero sirven para dar una vista muy de película de la acción, tal y como se pudo ver en el vídeo promocional del E3.



▲ Esta vez Snake tendrá una linterna para ayudarle a moverse por zonas oscuras. Fijaos en el efecto que produce la luz al dar en la pared.

Todos los objetos del juego se comportan como si fueran reales. Por ejemplo, dependiendo de dónde disparemos al cristal de una ventana, las grietas aparecerán de diferentes formas, y el vidrio se romperá siguiendo una pauta distinta. Además, si disparamos a la parte superior de una botella, le volaremos el cuello, mientras que, si disparamos a la parte inferior, explotará.

Un auténtico viento virtual sopla por los escenarios del juego a distintas velocidades. La bandana de Snake, su pelo y las gotas de lluvia se verán todas afectadas por este viento. Las gotas salpican al caer en los charcos y aparecen pequeñas cascadas a causa de la intensa lluvia. También veremos a Snake llevar gafas en ciertos momentos, sobre las que caerá la lluvia. Cuando miramos hacia abajo, el agua empezará a escurrirse sobre el cristal de nuestras gafas, y cuando miramos hacia arriba, el agua tenderá a llenarlas. No hay animaciones predeterminadas para ello, todo ocurre en tiempo real. Por si este nivel de detalle no fuera ya para volverse loco, puede que incluso tengamos que sacudir las gafas para librarnos del agua acumulada en las mismas, o que el movimiento del barco nos provoque mareos.

MÁS ELEMENTOS NUEVOS

Los guardias llevan ahora radios, que utilizan para pedir refuerzos si nos ven. Sin embargo, podemos sacar ventaja de esto, disparando a la radio antes de que lleguen a utilizarla, de esta forma será entre él y nosotros, uno contra uno. Una vez acabemos con él, tendremos que ocultar su cuerpo (a diferencia del primer juego, los enemigos no desaparecen). En el vídeo, se puede ver a Snake arrastrando un cuerpo hasta una taquilla.

Snake atacará principalmente como lo hacía en el juego anterior, usando una extraña presa, armas, puñetazos y patadas. Volveremos a encontrarnos con muchas de las armas del último juego, pero a estas alturas no tenemos una lista confirmada, aunque sí sabemos de un arma que NO estará incluida: no habrá cuchillo. Snake no ha usado nunca uno, y no piensa empezar ahora (aunque, a juzgar por el vídeo, parece que el misterioso personaje femenino es muy hábil con ellos).

▲ Snake sigue teniendo su útil presa, que puede usar para acercarse sigilosamente a un enemigo por detrás y dejarle inconsciente, tras ahogarle.

El mando DualShock2 estará completamente aprovechado, con múltiples usos para sus botones analógicos. Por ejemplo, podemos utilizarlos para movernos más despacio o más rápido mientras corremos o trepamos, o podemos sacar el arma más rápido. Además, cuando apuntamos con nuestra arma en perspectiva de primera persona, tenemos que ir despacio porque, si vamos demasiado deprisa, se disparará demasiado violentamente.

Como os comentamos en el número anterior, podemos recorrernos todo el juego sin matar a un solo enemigo utilizando la nueva pistola tranquilizante. Nos preguntábamos si eso también suponía que no hacía falta matar a los jefes, y Kojima ha confirmado recientemente que, efectivamente, eso es así. También siguió diciendo que podríamos librarnos de Metal Gear simplemente "tranquilizando" a la persona que lo controla desde su interior. Sólo podemos empezar a imaginar el tipo de consecuencias que estas decisiones, matar o no matar a personajes clave, pueden tener en la historia, a medida que vayamos avanzando en el juego.

Parece ser que Snake también podrá tender trampas a sus enemigos. Mr. Kojima ha hecho alguna referencia a que esta posibilidad se incluiría, pero no quiso entrar en detalles. Tal y como está pensado todo el juego, con tantas variables en un mundo realista y completamente interactivo, parece algo natural. Por ejemplo, sabemos a ciencia cierta que Snake y sus enemigos sangrarán cuando estén gravemente heridos, y dejarán un reguero de sangre a su paso que los soldados pueden seguir. De modo que ¿qué pasaría si eliminamos a un guardia y arrastramos su cuerpo por un pasillo (dejando un rastro, claro), lo escondemos en un armario y preparamos dicho armario con explosivo C4 (suponiendo que vuelva a estar disponible, como en el juego anterior)? Tendríamos una trampa instantánea. Se acerca otro guardia, sigue el rastro de la sangre, comprueba la taquilla y ¡BOOM! Es algo bestia, pero resulta interesante pensar que se podría hacer algo así. Naturalmente, después de eso todo el mundo sabría que estamos allí, pero al menos fue divertido probarlo.

Aquí tenéis otros datos más: En esta versión podremos ver nadar a Snake, e incluso enfrentarse a un jefe importante bajo el agua; Metal Gear Ray se mueve más como un animal que como un robot, mucho más orgánico y biológico que robótico; podemos tirar a un tipo por encima de una barandilla, o usar la puerta de una taquilla como escudo; y, por último, MGS2 será al menos tan largo como MGS, y seguramente termine siendo al menos un poco más largo.

PARA TERMINAR...

Mr. Kojima ha dicho que, en el vídeo que montó para el E3, pueden verse elementos de películas de John Woo, Matrix y Terminator 2, entre otros. Kojima es un gran aficionado al cine, que ejerce una gran influencia cuando está creando un juego. Siguiendo con el tema, Kojima dice que pretende conseguir un "sonido Hollywood" en MGS2. Es algo que se ve claro cuando se escucha la banda sonora del juego, que está siendo compuesta por Harry Gregson-Williams, autor de la música de películas como Enemigo Público (con Will Smith y Gene Hackman) y Armageddon (con Bruce Willis, Ben Affleck y Liv Tyler, entre otros muchos).

Así que, ¿cuándo vamos a poder jugar con el título más impactante de todos los tiempos? Mr. Kojima ha advertido que, aunque el motor y sistema de juego ya están terminados, todavía hará falta emplear un año más para desarrollar la historia, y hacer un montón de retoques. Va a ser una espera muy dura para todos los fans de Metal Gear. Pero, por buena pinta que tenga el juego, y por mucho que todos queramos jugar con él ya, tened esto en cuenta: Kojima insiste en que el juego será mucho mejor cuando lo enseñe el año que viene en el próximo E3. Total nada.



▲ Snake es un tipo duro, aunque le guste vestirse con mallas. El nuevo modelo de personaje es mucho más detallado y hace que parezca más duro todavía. El brillo del arma queda muy bien con el juego en marcha.

Los personajes

Por desgracia, todavía se andan con el mayor de los secretos sobre quiénes son la mayoría de estos tíos. Claro que nosotros ya tenemos nuestras propias teorías al respecto, además de nuevos bocetos que pueden ofrecer ciertas pistas.



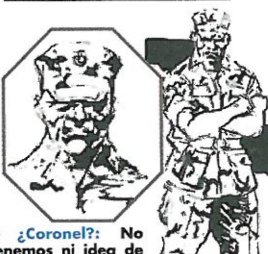
▲ **Chica Misteriosa:** Usa cuchillos y se enfrenta a Snake en el vídeo pero, por cierta razón, estamos seguros de que acabarán estando del mismo lado.



◀ **Revolver Ocelot:** Uno de los pocos personajes que vuelven, y suponemos que para desempeñar un papel importante. Vuelve a tener dos manos, pero Kojima se niega a explicar por qué.



▲ **¿Liquid?:** Este tipo se parece mucho a Snake, pero se viste de forma completamente distinta. Se dice que Liquid Snake va a volver ¿podría ser él?



▶ **¿Coronel?:** No tenemos ni idea de quién es este tipo, aparte de que pueda ser el "coronel" al que se refiere Revolver en el vídeo (ver el guión).

◀ **¿Ruso?:** Este tipo lleva un sombrero de estilo ruso, así que quizá sea ruso. En realidad, también podría tratarse del coronel al que hace referencia Revolver.



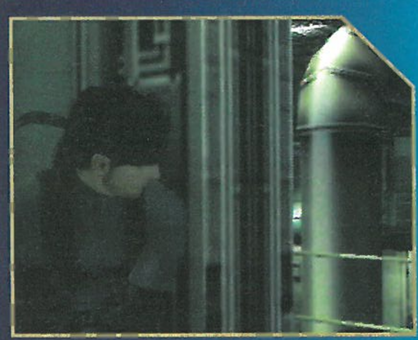
◀ **Soldado:** Este es el típico tipo al que tendremos que eliminar una y otra vez. Esta vez son mucho más inteligentes que en la anterior entrega, así que tendremos que idear mejores estrategias.

▼ Fijáos en las increíbles texturas de estos tipos. No están hechas de tantos polígonos como los personajes de Tekken Tag, pero nadie lo diría.

▶ En esta ocasión, podremos tirar a un enemigo por encima de la barandilla, hasta el suelo, unos cuantos pisos más abajo. Lo malo es que Snake también se puede caer de esta forma, así que habrá que tener cuidado.



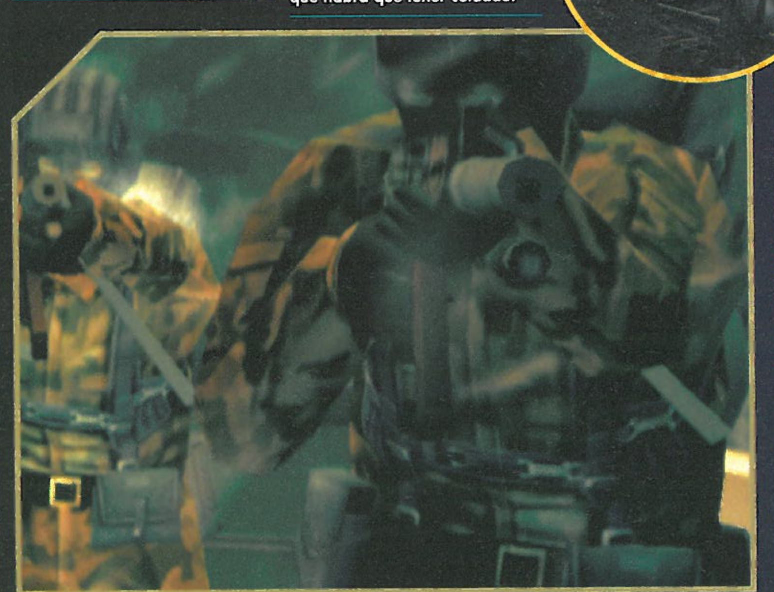
▲ Durante el E3, Konami ponía el vídeo promocional de MGS2 cada hora en punto en una pantalla gigante en su stand. Fijáos en la manada de gente.



▲ Snake ahora puede mirar a la vuelta de las esquinas e incluso disparar oculto tras ellas, ya sea de pie o agachado.



▲ Los efectos de iluminación de MGS2 consiguen alcanzar un nuevo nivel, como este pobre guardia está descubriendo de primera mano "Vaya, bonito efecto de luz el de esa pistola ¡AARRGH!"



▲ El climax del vídeo del E3 se alcanza cuando Snake tiene que salvarse de una explosión tras otra mientras avanza corriendo, hasta que llega a la cubierta del buque-cisterna y se mete en un tiroteo mientras el barco continúa saltando por los aires. La música durante toda esta secuencia es increíblemente cinematográfica.





Documentándose

En Japón, en Asahi TV, mostraron imágenes de Mr. Kojima y su equipo documentándose y obteniendo todo tipo de información para Metal Gear Solid 2 en Nueva York. Resulta interesante ver lo que Kojima y su equipo están fotografiando en estas imágenes, pues podría acabar apareciendo en el juego.



▲ Hideo Kojima en las calles de Nueva York, donde tiene lugar buena parte de MGS2. ¿Qué pinta ese tipo vestido con ese traje especial de la brigada de artificieros?



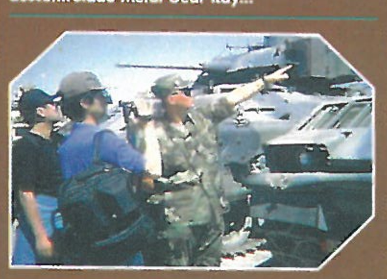
▲El equipo de MGS2, fotografiando todo lo que ven. Parece que tuvieron ayuda de la poli de Nueva York.



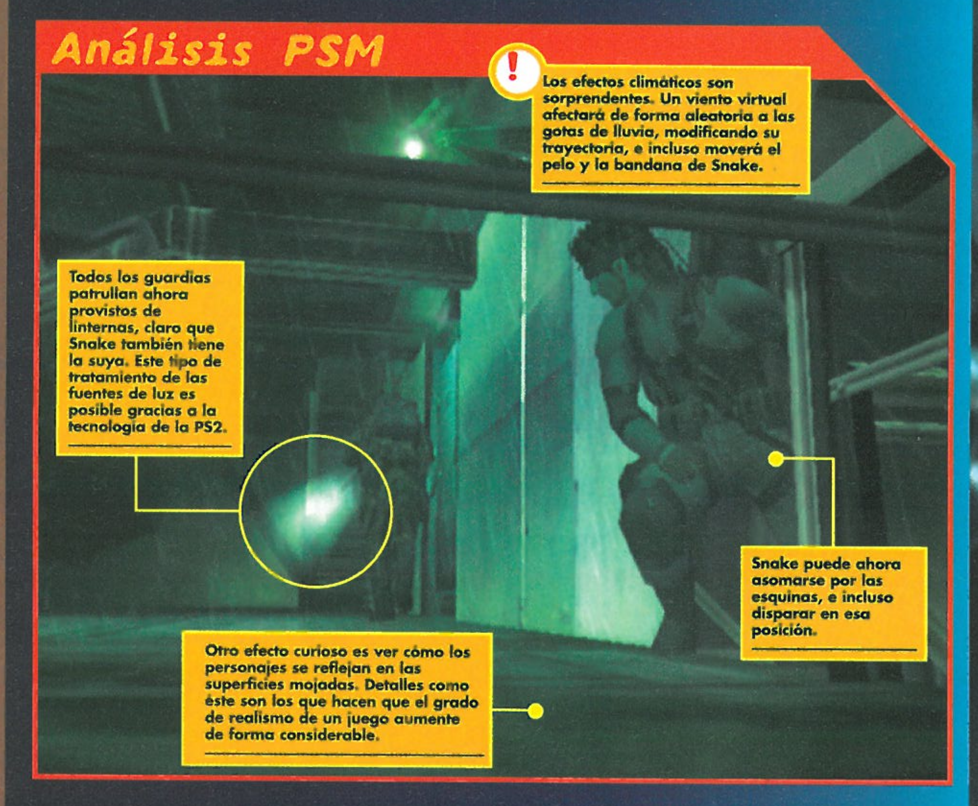
▲ ¡Vaya! No es posible que volaran un buque-cisterna de verdad. Naah, seguro que no, pero viendo esta foto y las imágenes de MGS2, está claro que esta escena sirvió de inspiración para cierta secuencia ¿no?



▲▼ ¿Qué? ¿Un vehículo de combate Bradley? ¿Cuándo sale eso en el juego? Quizá el ejército mande unos cuantos para detener a un descontrolado Metal Gear Ray...



Análisis PSM



Los efectos climáticos son sorprendentes. Un viento virtual afectará de forma aleatoria a las gotas de lluvia, modificando su trayectoria, e incluso moverá el pelo y la bandana de Snake.

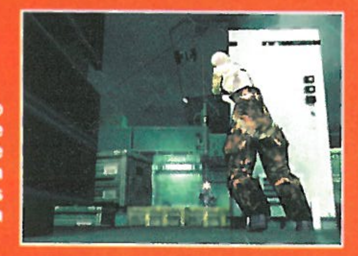
Todos los guardias patrullan ahora provistos de linternas, claro que Snake también tiene la suya. Este tipo de tratamiento de las fuentes de luz es posible gracias a la tecnología de la PS2.

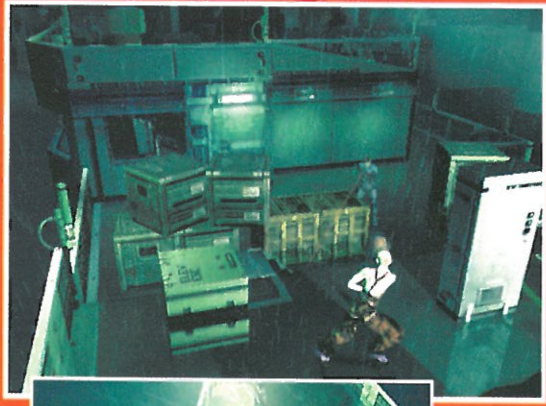
Snake puede ahora asomarse por las esquinas, e incluso disparar en esa posición.

Otro efecto curioso es ver cómo los personajes se reflejan en las superficies mojadas. Detalles como éste son los que hacen que el grado de realismo de un juego aumente de forma considerable.

¿Quién es esa?

Estas imágenes están tomadas del duelo cuerpo a cuerpo entre Snake y su misteriosa oponente. Se puede ver que se le dan bien los cuchillos y las pistolas, y la pelea parece extenderse por toda la cubierta del buque. Todo esto pasa mientras el barco se agita en el mar, y se pueden ver las olas chocando contra la cubierta y la lluvia cayendo. Merece la pena verse, es todo un espectáculo.











No nos preguntéis por qué, pero tenemos la impresión de que esta chica acabará estando del mismo lado que Solid Snake. Quizá sea porque es la única chica que hemos visto hasta el momento, o el hecho de que Meryl no aparece por ninguna parte, pero parece una apuesta segura que estos dos acabarán aliándose para dar caña a los malos.

¡Atrapado!

Estas imágenes están tomadas de la escena del vídeo de MGS2 en la que Snake tiene que enfrentarse a un grupo de guardias provistos de equipo antidisturbios. Está rodeado y no puede atravesar sus escudos, así que tiene que pasar a la vista en primera persona para apuntar por debajo de ellos y alcanzarles en las piernas.

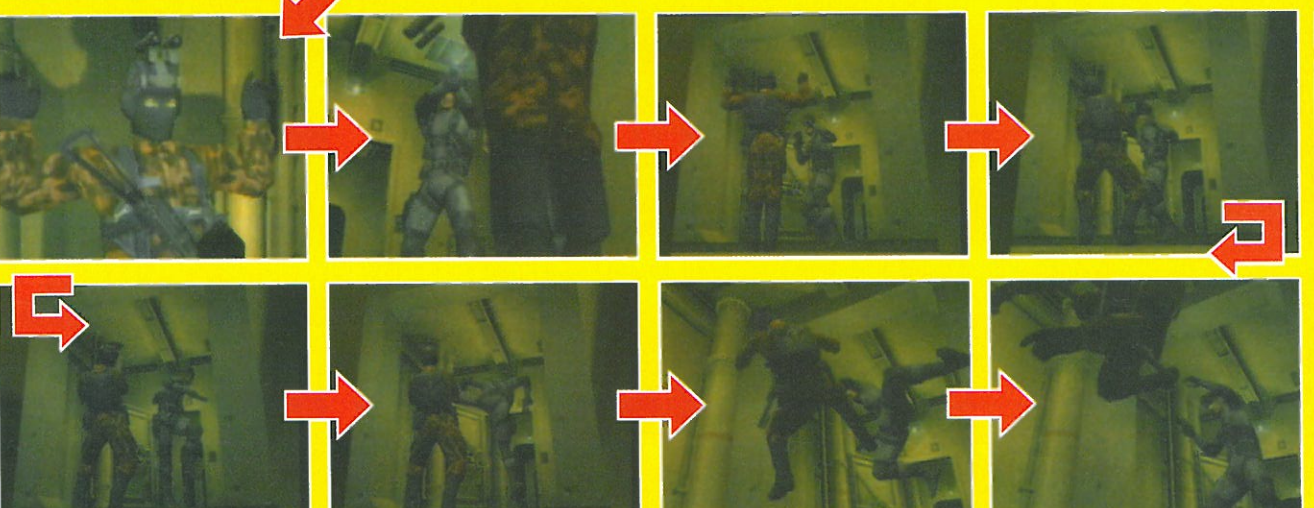





▲ La acción de esta escena es increíble. No sólo es rápida y frenética, sino que puede verse cómo, incluso en el calor del combate, en este juego es fundamental organizar buenas estrategias. Cuando Snake ve que no puede atravesar los escudos antidisturbios, pasa al modo primera persona y apunta a sus desprotegidas rodillas... ¡brutal!

Repartiendo leña

Además de moverse con el mayor de los sigilos, otra de las cosas que mejor hace Snake es dar buenas palizas a los malos. Por ahora sólo hemos visto sus puñetazos y patadas normales del último juego, así que todavía está por ver si ha aprendido nuevos movimientos.



Cuando Snake pilla a este tío, cegándole con la luz de su linterna, el muy pringado casi se mea encima. En el vídeo, puede verse claramente que el guardia está temblando de miedo. Suelta su arma, levanta los brazos y se rinde, pero Snake decide darle una buena tunda de todas formas. Eso es lo que consigues por amenazar la seguridad del mundo libre.

Entre Bastidores

En una edición reciente del programa de televisión japonés Tonight 2: On Asahi TV, salió una entrevista al director de MGS2, Hideo Kojima. Aquí tenéis unas cuantas imágenes de ese reportaje, en las que pueden verse detalles del trabajo llevado a cabo por el equipo durante el desarrollo del juego.



▲ El hombre en persona, Hideo Kojima, trabajando en el equipo utilizado para editar el vídeo promocional de MGS2 que se vio en el E3.



▲ El equipo de MGS2 ocupa buena parte del espacio de las oficinas de Konami. Aquí los tenemos, trabajando duramente en el mayor juegazo de todos los tiempos.

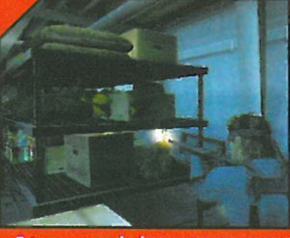


▲ Aquí tenemos un alijo de armas utilizadas como referencia. Muchas de ellas podrían salir en el juego pero ¿y esa espada que se ve a la derecha?

Física real

Uno de los principales objetivos al hacer Metal Gear Solid 2 es conseguir recrear hasta el más mínimo detalle la física del mundo real en el entorno de juego. Los desarrolladores quieren conseguir una interacción sin precedentes con el entorno, de modo que los jugadores puedan hacer básicamente lo que les venga en gana, e idear un número ilimitado de estrategias que funcionen. Aquí tenéis un pequeño ejemplo:







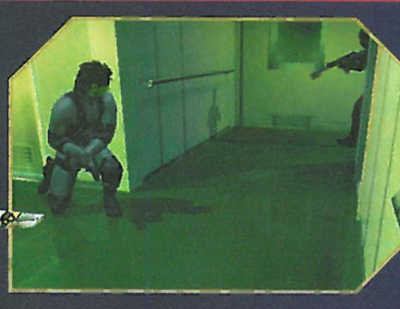
▲ Esta es una de las escenas que más nos han gustado del vídeo del E3. Snake se ha visto arrinconado tras unas estanterías de suministros, en un fuego cruzado con dos guardias enemigos. Lo impresionante de la escena es que todo lo que hay en las estanterías reacciona de forma realista al tiroteo. Sacos de harina que explotan en nubes blancas, botellas que se hacen añicos y fruta que cae rodando de la estantería y bota poro el suelo. En un determinado momento, puede verse incluso que Snake estornuda de tanta harina que hay flotando en el aire. ¿Qué os parece ese realismo?





▲ Aquí tenéis unas tomas más de cerca de las botellas al saltar en pedazos. Dependiendo de dónde sea alcanzada la botella, reaccionará de una forma distinta. Si es alcanzada en la parte inferior, se desmoronará en pedazos. Si es alcanzada en el centro se romperá en dos pedazos. Si es alcanzada en la parte superior, le saltará el cuello, pero el resto quedará entero. Tanta complicación para una simple botella, y hay cientos en el juego.

▶ Metal Gear Ray debería ser muy superior al Metal Gear Rex del último juego. Puede incluso sumergirse bajo el agua, que debe ser el medio que usa para llegar a Nueva York.



▶ Esta vez los enemigos podrán ver nuestra sombra, así que tendremos que tener aún más cuidado. Fijáos también cómo se refleja la imagen de Snake en el suelo.



▶ Este es el trasto por el que se monta tanto jaleo. Los buenos tienen a Ray al principio del juego pero, cuando los terroristas toman el barco, la situación se vuelve crítica.

Metal Gear Ray en detalle

En el último número os mostramos los primeros bocetos y dibujos de Metal Gear Ray, la nueva arma de destrucción masiva por la que todos se están peleando. Ya tenemos las primeras fotos en las que puede verse en primer plano a esta gigantesca bestia de metal. ¡Echad un vistazo!



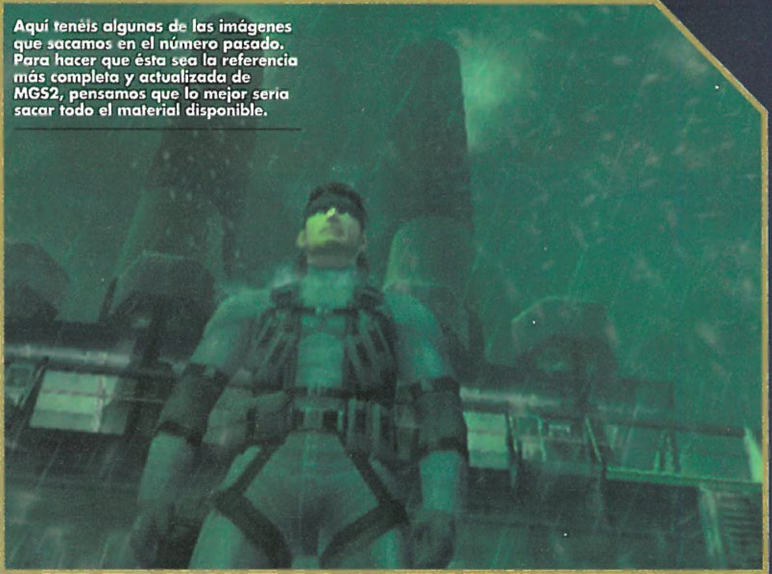

▲ Metal Gear Ray se comporta más como un animal, y es casi seguro que acabará causando todo tipo de destrozos por Nueva York. Si os fijáis bien, puede verse claramente la palabra "Marines" escrito sobre la coraza externa. Mmmm...



▲ Antes de construir un entorno en el propio juego, los diseñadores montan, ladrillo a ladrillo una especie de maqueta del mismo, a base de piezas de Lego, para ver cómo queda.



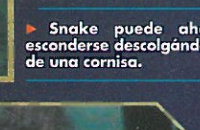
▲ Para todos aquellos que dudaban que el video de MGS2 del E3 no era 100% del propio juego, sin secuencias cinemáticas, aquí tenemos a Kojima probando personalmente el juego. En el reportaje puede verse que pulsa el botón R1 para entrar en el modo de puntería en primera persona. También puede verse que moverse sigilosamente a lo largo de una pared se hace exactamente igual que en el juego anterior, solo que ahora podemos movernos con sensibilidad analógica usando el stick analógico izquierdo. Al disparar, dejamos agujeros de bala en cualquier cosa que alcancemos. Y también puede verse a Snake usando un nuevo tipo de explosivo.



Aquí tenéis algunas de las imágenes que sacamos en el número pasado. Para hacer que ésta sea la referencia más completa y actualizada de MGS2, pensamos que lo mejor sería sacar todo el material disponible.



▲ En el modo de puntería en primera persona, no podremos movernos, pero nos permite apuntar...



► Snake puede ahora esconderse descolgándose de una cornisa.





◄► En este juego podremos hacer saltar por los aires todo tipo de cosas y, con lo bien que quedan las explosiones, no nos cansaremos de hacerlo.





▲ Snake "aparece" a bordo del buque-cisterna.



















El guión del vídeo de MGS2

La mayor parte de lo que sabemos de MGS2 proviene de ese vídeo que pasaron en el E3 al más puro estilo de los trailers de las películas. Montado por el propio director de proyecto Hideo Kojima, dura aproximadamente unos nueve minutos. Buena parte del argumento se insinúa en el juego, así que hemos transcrito todo el diálogo para que lo podáis leer. Estos son los diálogos que aparecen en el juego.

La nieve cae en una pantalla en negro. Aparece el logo de Konami, mientras se oye cantar a una voz femenina, en tono misterioso. Vemos un enorme buque cisterna en alta mar, en mitad de una gran tormenta. Las olas se estrellan contra su casco y el viento agita la lluvia en todas direcciones. Entre todo ese caos, Snake aparece en cubierta, la energía crepitando a su alrededor. Parece haber usado algún tipo de dispositivo de teletransporte, o quizá simplemente haya desactivado un sistema de camuflaje similar al que llevaba el Ninja en MGS.

SNAKE: Aquí Snake. Otacon, ¿me recibes?

OTACON: Sí, soy yo, Snake. Te recibo.

SNAKE: Te he hecho esperar, ¿no? Estoy en el punto de entrada.

OTACON: Tras Shadow Moses, la información tecnológica de Metal Gear se vendió en el mercado negro, ¿verdad? Y entonces las reproducciones de Metal Gear se extendieron por todo el mundo.

SNAKE: Metal Gear ha dejado de ser un arma especial.

OTACON: El nuevo modelo fue diseñado para hacerles frente.

CAMPBELL (?): Hemos obtenido información que decía que el nuevo Metal Gear estaba siendo transportado en secreto. Debería haber dudado desde el primer momento.

La escena se aleja de Snake, y vemos a unos soldados descendiendo de un helicóptero, haciéndose con el mando del barco a la fuerza. Mientras esto ocurre, oímos más voces, pero no vemos a quien está hablando...

Tipo 1: Shalashaska ha descendido. Voy a la bodega... ¿cómo vais vosotros?

(mujer): Hemos tomado todo el compartimento superior.

Tipo 2: ¿Lo están tomando? Van a por los controles.

Tipo 1: Cuando lo tengamos, hundimos el barco.

(mujer): ¿Quién lo va a controlar?

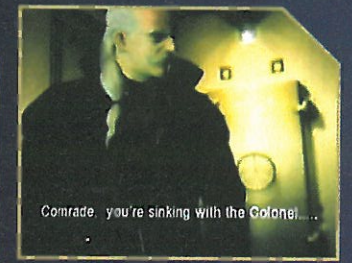
Tipo 1: Sólo "él" ha pasado por el adiestramiento RV. Tendra que ser él.

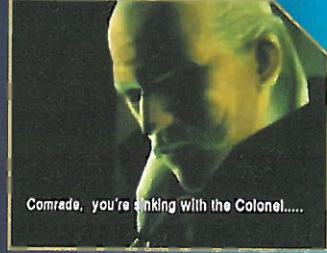
Tipo 2: ¿Qué planean hacer?

Tipo 3: Si Metal Gear cae en sus manos,

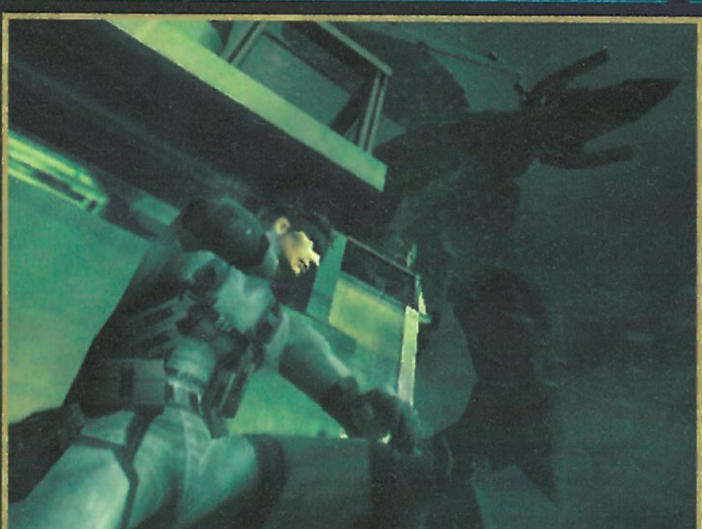


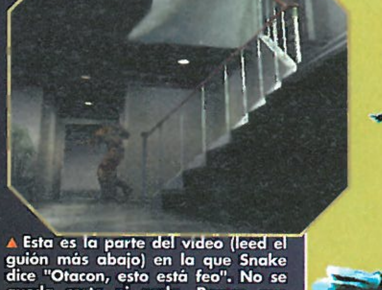

▲ Problemas en el bar. Fijáos en lo bien que esta hecha esa planta. En pleno tiroteo, sus hojas pueden saltar en pedazos, al ser alcanzadas por las balas. También podemos destrozar hasta la última botella que hay tras la barra.





▲ ¡VUELVE Revolver Ocelot! Es uno de los pocos villanos supervivientes del último juego y ha conseguido de algún modo reemplazar la mano perdida, aunque es un misterio cómo lo ha conseguido.





▲ Esta es la parte del vídeo (leed el guión más abajo) en la que Snake dice "Otacon, esto está feo". No se queda corto ni nada. Parece que Metal Gear Ray está a punto de causar auténticos estragos por la ciudad de Nueva York.

◄ Durante el vídeo. Snake lanza algo (¿un cargador vacío?) al otro lado de la sala, que distrae al guardia lo suficiente para que Snake se pueda colar.



▲ Volvemos a encontrarnos con ese estilo artístico tan particular que marcaba todo el anterior juego, en el que podemos encontrar algunos detalles de lo más interesantes. Por ejemplo, Snake parece haber pasado por mucho desde el final de la primera parte, y eso queda reflejado en su aspecto.







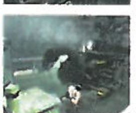
















estamos perdidos.

Tipo 1: Prometiste dejar la unidad tras esta operación.

(mujer): ¡No lo haré! La unidad es mi familia. No tengo ningún otro sitio al que ir.

Tipo 1: Este es un país libre.

Entramos ahora de lleno en la acción, mientras vemos a Snake infiltrarse en el tanque con una versión del tema de Metal Gear como música de fondo. La siguiente línea de diálogo aparece hacia la mitad del vídeo...

Soldado: ¿Quién va?

El desconocido cae por sorpresa sobre el soldado y, a punta de pistola, éste baja el rifle. Entonces es ejecutado a quemarropa con un disparo de revolver a la cabeza. La cámara cambia para mostrar que el que ha efectuado el disparo es nada menos que Revolver Ocelot.

Revolver Ocelot: Camarada, te vas a hundir con el coronel...

Aparece un mensaje en la pantalla:

"Un día, Metal Gear Solid cambió los juegos del mundo y ahora, el mundo cambia Metal Gear Solid".

A continuación vienen otras secuencias de acción, encabezadas por una pelea entre Snake y una misteriosa mujer muy hábil con los cuchillos. En un determinado punto, le lanza una granada a Snake y grita "¡Chúpate esa!". La acción continúa en aumento, hasta que las palabras "¡Metal Gear Solid vuelve a empezar!" llenan la pantalla. Entonces la música va bajando a un ritmo tranquilo, mientras vemos bocetos de Snake, la mujer misteriosa y después (¿Snake? ¿Liquid? ¿Solidus?) aparecer en pantalla. También van pasando, durante todo ese tiempo, los créditos:

Diseño Mecánico y de Personajes: Yoji Shinkawa (Metal Gear Solid)

Música: Harry Gregson-Williams (Enemigo Público)

Escrito y Dirigido por: Hideo Kojima (Metal Gear Solid)

La acción continúa, y vemos a Snake corriendo tratando de evitar una serie de explosiones que sacuden el barco. La secuencia desemboca en un tiroteo en cubierta, y mientras se oye el siguiente diálogo puede verse fugazmente a Metal Gear Ray sumergido:

SNAKE: ¿Estáis tratando de llevaros esto?

LIQUID SNAKE: ¿Llevarnos? Voy a devolverlo.

SNAKE: ¿Qué? Solidus y tú estáis todavía...

Entonces aparece en pantalla el título "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty", y por unos momentos parece haberse terminado el trailer pero ¡esperad! ¡hay más! Pasamos a una escena en la que un Metal Gear Ray tamaño Godzilla está sembrando el caos en el buque-cisterna, destrozando todo cuanto encuentra a su paso con sus gigantescos pies metálicos. Snake, a cubierto, se comunica con Otacon:

SNAKE: Otacon, esto está feo.

Entonces, mientras la pantalla funde a negro, nos dejan con una última imagen para ponernos los dientes largos:

LIQUID SNAKE: ¡Hace tiempo que no nos vemos, hermano!

SNAKE: ¿Eres...?

LIQUID SNAKE: ¡Sí, soy yo!

¿Podéis creeros que tenemos que esperar algo así como otro AÑO para ver este juego? ¡¡AAARRGGHH!!

La serie Metal Gear

La mayor parte de la gente sólo conoce la serie Metal Gear por PlayStation, pero la serie lleva bastante más tiempo en activo. De hecho, el primer juego salió hace 13 años. Aquí tenéis una lista completa de todos los títulos que componen la serie, algunos de los cuales ni siquiera llegaron a salir de Japón.



METAL GEAR
MSX2 (JPN): 7/87
Famicom (JPN): 12/87
NES (EEUU): 6/88

El clásico original apareció por primera vez en el sistema japonés MSX2, y una versión ligeramente distinta salió posteriormente para el Famicom de Nintendo (NES, para los amigos). Metal Gear introdujo el concepto del sigilo en lugar de la lucha.



SNAKE'S REVENGE
NES (EEUU): 4/90

Este es el único título de Metal Gear que se desarrolló sin la aportación de Hideo Kojima, y se nota. Se desarrolló específicamente para el mercado americano y nunca salió en Japón. Aun así, por sí mismo era un juego bastante bueno.



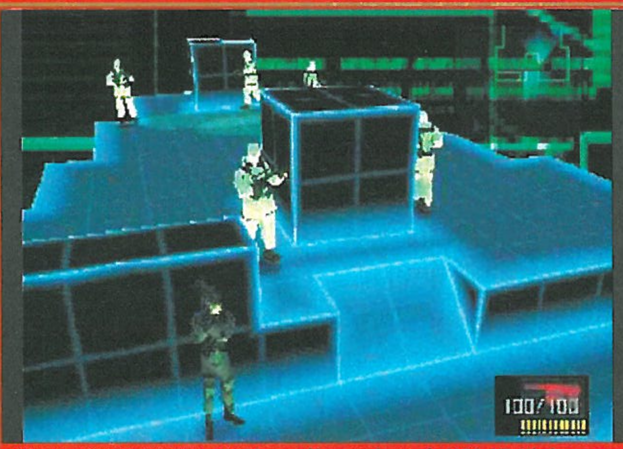
METAL GEAR 2: SOLID SNAKE
MSX2 (JPN): 7/90

Esta fue la auténtica secuela del Metal Gear original, pero sólo llegó a salir en Japón para la MSX2. Es mucho más del estilo del primer juego, e introduce el indicador radar/fuga que era la base del que se usó en Metal Gear Solid.



METAL GEAR SOLID
PS (JPN): 9/98
PS (EEUU): 10/98
PC (EEUU): 9/00

Tras una ausencia de ocho años, Hideo Kojima vuelve a traer a la vida a su serie clásica, esta vez en 3D y en PlayStation. Los gráficos están a un nivel nunca visto en el sistema y el título sirvió para presentar el concepto de sigilo a toda una nueva generación de jugadores.



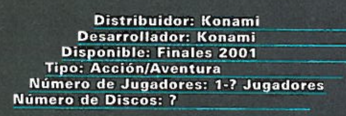
METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS (INTEGRAL)
PS (JPN): 7/99
PS (EEUU): 10/99

La versión americana de MGS: VR Missions es en realidad la mitad de la japonesa MGS: Integral. Junto con las Misiones RV extra, Integral contaba con un modo primera persona, nuevos trajes y otros extras.



METAL GEAR SOLID (GHOST BABEL)
GBC (JPN): 4/00
GBC (US): 5/00

Uno de los mejores juegos publicados en Game Boy, se desarrolla de forma increíblemente similar al MGS de PlayStation. En Japón el título completo incluía Ghost Babel, pero se quitó para el mercado americano por no sabemos que razón. Es una aventura completamente nueva.



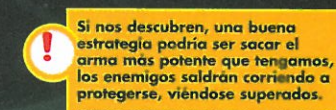
Distribuidor: Konami
Desarrollador: Konami
Disponible: Finales 2001
Tipo: Acción/Aventura
Número de Jugadores: 1-? Jugadores
Número de Discos: ?

▶ Parece definitivo que Liquid Snake volverá en esta entrega, y además Kojima admitió que él mismo le había puesto voz, y era la que se oía en el vídeo del E3.

Análisis PSM

El efecto de la luz de las linternas está estupendamente hecho y nos permite descubrir a los guardias cuando todavía están a una buena distancia.

Los movimientos de los guardias son muy reales, y contribuyen a dar más realismo al juego.



Si nos descubren, una buena estrategia podría ser sacar el arma más potente que tengamos, los enemigos saldrán corriendo a protegerse, viéndose superados.

A diferencia de la mayoría de los juegos, todos en MGS2 tienen sombra real, que puede ser vista por los demás personajes del juego.

▲ Las acciones del equipo especial de búsqueda siguen las pautas marcadas por las tácticas reales de este tipo de equipos. Despejarán la habitación como lo haría un auténtico equipo SWAT.





▲ En esta escena, Snake esquiva un cuchillo lanzado por su misteriosa oponente y se pone de rodillas para apuntar mejor.

◀ Los guardias normales son más listos que antes, pero siguen sin ser los mejores luchadores. Cuando nos ven, usan su transmisor de radio para pedir refuerzos, y entonces es cuando empiezan nuestros auténticos problemas.



▲ Una de las novedades más importantes de Metal Gear Solid 2 es la habilidad de Snake de apuntar y disparar desde una perspectiva en primera persona. Esto puede resultar muy útil cuando se trate de apuntar a un blanco lejano, o cuando se quiere disparar a un punto específico. Aquí, Snake no sólo puede disparar un dardo tranquilizante a ese tipo desde lejos, sino que le dispara directamente al cuello, lo que significa que quedará inconsciente mucho antes.

Zone Of The Enders

Distribuidor: Konami
Desarrollador: Konami
Disponible: Por Determinar
Tipo: Acción / Aventura
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

El título de mechs de Konami es más de lo que parece

Según Hideo Kojima, creador de Metal Gear Solid y productor de Zone of the Enders, por las imágenes que aquí os enseñamos, el juego podría parecerse a cualquier otro shooter de mechs, pero en realidad se trata de una aventura en toda regla al estilo de un Zelda, o similar.
El equipo escogido personalmente por Kojima, y dirigido por el director del famoso 'simulador de relaciones' japonés Tokimeki Memorial, pretende ofrecer la experiencia de participar en una película de anime de mechs. Esto quiere decir que podremos controlar al protagonista del juego, Leo, mientras explora la ciudad, interactúa con otros personajes, recorre el terreno, etc. Aunque esto constituirá buena parte del juego, también podremos controlar a Leo cuando se ponga a los mandos de su robot gigante y se dirija al combate, todo ello supuestamente realizado de forma más o menos continua, sin interrupciones.
Puesto que Kojima y su equipo parece decididos a ofrecer una experiencia interesante que vaya más allá del simple juego de acción de correr y disparar, también podremos esperar unas buenas dosis de drama. El director del juego, Noriaki Okamura, escribió la historia de Tokimeki Memorial y también pone su talento como escritor al servicio de Z.O.E. El producto final, según promete el propio Kojima, será capaz de absorbernos y meternos en la historia, hasta el punto de hacernos derramar unas lágrimas al estilo FFVII al final del juego. Y cuando el que dice eso es el hombre responsable de Metal Gear Solid y MGS2, sabemos que es algo que hay que tomar en serio.
Al tratarse del primer título original para PS2 de Konami Computer Entertainment de Japón, Zone of the Enders cuenta con todos los recursos y mejores talentos de la compañía a su disposición, algo que resulta bastante evidente echando un vistazo a estas imágenes. Todavía no hay una fecha fija para el lanzamiento de este juego, pero os podemos asegurar que os la haremos saber en cuanto la tengamos.



Leo es el protagonista del juego, y al que controlaremos mientras exploramos y luchamos.



▲ Efectos como los de esos reflectores en movimiento pueden verse en abundancia en e



Yojio Shinkawa, diseñador de personajes de Metal Gear Solid, es el responsable de todos los diseños mecánicos (como el mech de Leo) que pueden verse en Zone of the Enders.

▲ Parece que también tendremos algo de aventura mientras estemos dentro del mech de Leo, no sólo se tratará de luchar. Así tendremos la oportunidad de ver más de cerca esos magníficos entornos.



▲ Parece que una enorme espada de energía puede brotar de la sección media del mech de Leo, cortando a los enemigos en pedacitos.



▲ Los efectos cinemáticos como el movimiento borroso y la profundidad de campo se utilizan para dar al juego un aspecto muy cinematográfico.



▲ Aquí tenemos el mech de Leo en plena acción. Parece haber incapacitado a un enemigo dentro de algún tipo de campo de fuerza.



▲ El número de movimientos que es capaz de realizar nuestro mech parece bastante amplio, desde básicos disparos con nuestro cañón a proyectiles energéticos de defensa.



Sabemos que te quieren.
me quieren
me quieren
me quieren
Antón Azcárate,
Director General de CCC
"Te quieren porque nos preguntan por ti. Recibimos más de 10 llamadas cada día de empresas que solicitan diplomados CCC en distintas especialidades. Nuestra bolsa de trabajo aumenta cada semana y son muchos los alumnos que consiguen un nuevo puesto de trabajo dentro de su provincia. Y es que la Enseñanza a Distancia está considerada como la forma de aprender del nuevo milenio. En esta especialidad educativa, CCC se ha convertido en una referencia. Son ya más de 60 años en los que CCC ha formado más de 1 millón de profesionales en 42 países. Personas con iniciativa que son las que cada día, están mas solicitadas por las empresas."
ELIGE DÓNDE ESTÁ TU FUTURO
Inmobiliaria
Homologado por AEGAI.
• Gestor Inmobiliario.
• Gestor de Fincas.
• Dirección y Gestión de Agencias Inmobiliarias.
• Marketing Inmobiliario
• Perito en Valoraciones Inmobiliarias.
Decoración y Manualidades
• Monitor/a Manualidades.
• Manualidades: especialista en madera.
• Escaparatismo.
• Decoración Profesional.
Infórmate sin compromiso.
902 20 21 22
www.centroccc.com
CCC
Infórmate sobre las subvenciones disponibles 902 20 21 22
Fotografía, Ilustración y Redacción
• Fotografía • Escritor • Dibujo • Aerografía
• Dibujante de Moda • Dibujante Ilustrador
Deporte y Salud
• Monitor de Aeróbic. Para el título de la Federación.
• Preparador Físico y Deportivo.
• Monitor de Gimnasio.
• Quiromasajista. Carnet Profesional MDF.
• Masaje Shiatsu.
• Técnico Quiropráctico
Música
• Guitarra • Teclado • Solfeo • Acordeón.
Cultura
Preparación para superar las pruebas oficiales.
• Graduado Escolar.
• Acc. a la Univ., mayores de 25 años.
• Acc. a Ciclos Formativos Form. Prof. Grado Medio
Idiomas
• Inglés • Francés • Alemán • Ruso.
Belleza y Moda
• Peluquería • Esteticista.
• Modista • Diseño de moda.
Cocina y Hostelería
• Cocina Profesional. Preparación para el Título Oficial.
• Jefe de Comedor.
• Camarero - Barman.
Calidad, Riesgos Lab. y Medio Ambiente
• Título Oficial de Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales.
• Técnico en Calidad.
• Técnico en Medio Ambiente.
Especialidades Sanitarias
Preparatorios para el Título Oficial.
• Auxiliar de Enfermería.
• Auxiliar de Jardín de Infancia.
Otros planes especializados.
• Auxiliar de Puericultura.
• Auxiliar de Geriatría.
• Auxiliar de Rehabilitación.
• Técnico en Animación Geriátrica.
Cuidado de los Animales
• Auxiliar de Clínica Veterinaria.
• Peluquería y Estética Canina.
• Auxiliar Clínico Ecuestre.
• Adiestramiento Canino.
• Psicología Canina y Felina.
Gestión y Administración de Empresa
• Asesor Fiscal.
• Contabilidad.
• Asesoría Laboral.
• Técnico en Recursos Humanos.
• Administración de Empresas.
• Dirección Financiera.
• Auxiliar Administrativo. Prep. Tít. Oficial.
• Secretariado Informático.
• Secretariado de Idiomas.
• Técnico en Implantación del Euro.
• Dominio y Práctica del PC(Windows 95 ó 98).
Oposiciones
• Agente de Justicia •Profesor de Autoescuela.
• Auxiliar de Justicia •Oficial de Justicia
Marketing y Ventas
• Técnicas de Venta.
• Marketing y Dirección Comercial.
• Gestión Grandes Superficies.
• Azafata en Relaciones Turístico-Comerciales.
Técnica y Mecánica
• Carné de instalador Electricista. Prep. Tít. Ofic.
• Fontanería
• Mecánica. Preparación para el Título Oficial.
• Técnico de Mantenimiento.
Electrónica
• Electrotecnia y Electrónica. Prep. Título Oficial.
• Radiocomunicaciones.
• Técnico en TV.
Otras profesiones
• Bibliotecario y Documentalista.
• Investigación Privada.
Programas en Soporte CD Rom
Mantenimiento Industrial.
• Electrónica • Hidráulica y Neumática
• Electricidad Industrial • Autómatas Programables
• Electrónica de Potencia
• Máquinas y Automatismos Eléctricos.
Técnico en Gestión Contable y Tesorería.
• Contabilidad I y II. ·IVA - IRPF
X Sí, quiero recibir Gratis y sin compromiso información sobre el Curso/s:
lombre y apellidos
D. N. I.
omicilio
Bloque
N.º
Piso
Prta.
Provincia
oblación
Cód. Postal
Teléfono
Fecha de nacimiento / /
información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).
C fue autorizado por Educación en aplicación del Real Decreto 2641/1980 O.M 29/6/1980 y Orden 6/10/1980 (B.O.P.V.).
ntro asociado a ANCED (Asociación Nacional de Centros de Educación a Distancia). Organización colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.
BIN

THE GETAWAY

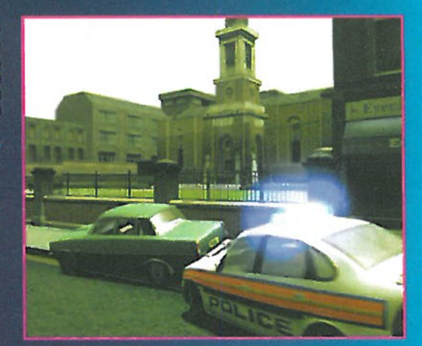
Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Sony CEE / Team Soho
Disponible: Por Determinar
Tipo: Acción
Número de Jugadores: Por Determinar
Número de Discos: 1

Nuevas imágenes de este interesante simulador de la rama europea de Sony

Desde el gran éxito de Driver el año pasado, los juegos que combinan la conducción urbana con el sórdido mundo del crimen organizado han ido en aumento. Presentado oficialmente poco antes del E3, el aspecto de la aportación de Sony, The Getaway, sigue mejorando con cada nueva remesa de pantallas que nos llega. Sin embargo, lo que resulta aún más impresionante es el hecho de que el diseñador del título ha dicho que estas imágenes están tomadas simplemente de un versión de trabajo del juego, es decir, en otras palabras, que no están pregeneradas a mano por ningún artista, sino que así es como se ve mientras jugamos.

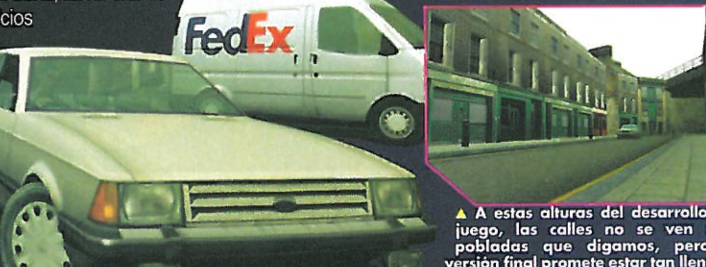
De hecho, según dice Sony, la versión final promete tener aún mejor aspecto, una vez se añada la iluminación adecuada, los reflejos y otros efectos. Su desarrollador, Team Soho, se ha hecho también con los servicios de un guionista y un director artístico de la industria del cine para asegurarse de que el producto final proporcione la experiencia digna de Hollywood que los juegos de PS2 pretenden conseguir. Además de estas imágenes, Sony ha comentado algo más sobre cómo se desarrollará una partida cualquiera. Evidentemente, se tratará de algo más que de escapar de la policía, ya que nuestro personaje (un ex atracador de bancos obligado a retomar sus actividades criminales) tendrá que dejar su coche y moverse a pie para atracar bancos, realizar asaltos y otras actividades criminales.

Sony Europa todavía no ha dado una fecha de lanzamiento para The Getaway, pero trataremos de obtener más información lo antes posible.



▶ Si no nos dicen que es una imagen de un juego, diríamos que es una foto sacada directamente en las calles de Londres.


▶ Los desarrolladores tratarán de sacar el mayor provecho posible a la generación de profundidad de campo para crear efectos de foco estilo película.



▶ Habrá un mínimo de 50 coches diferentes en el juego pero, para ponernos al volante de la mayoría de ellos, tendremos que robarlos.

▲ A estas alturas del desarrollo del juego, las calles no se ven muy pobladas que digamos, pero la versión final promete estar tan llena de tráfico como una ciudad real en un día cualquiera.


▲ El centro de Londres está recreado con una gran fidelidad, desde los edificios hasta las señales de tráfico, o las farolas.

WETRIX 2

Distribuidor: Por Determinar
Desarrollador: Imagineer
Disponible: Por Determinar
Tipo: Puzzle
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

Otro juego de puzzles da el salto a PlayStation2

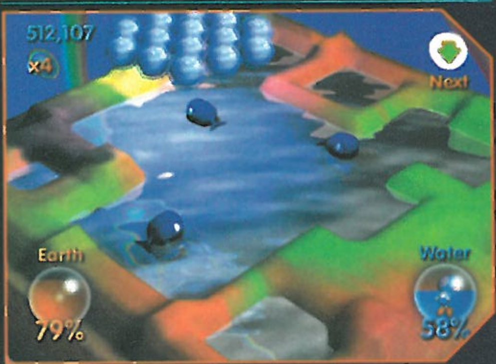
Cuando se enseñó por primera vez la PlayStation2, Sony mostró una serie de demos técnicas que contaban con algunos efectos de agua realmente impresionantes. Sin embargo, desde entonces todavía tenemos que ver un juego que saque provecho de esas posibilidades. Por suerte, parece que eso está a punto de cambiar, pues Imagineer está preparando la secuela de uno de los juegos de puzzles más originales que hemos visto.

Wetrix 2 es muy similar, en su mecánica de juego, a su predecesor, pero recibirá el tipo de tratamiento gráfico que sólo la PS2 puede proporcionar. Para todos aquellos que acaben de pasar el último año en una isla desierta o algo por el estilo, el objetivo del juego es colocar una serie de bloques que van cayendo de forma que impidan que el agua se filtre por los laterales del "campo de juego". Entonces se asigna una determinada puntuación que dependerá del agua que hayamos conseguido salvar y de cuántas piscinas diferentes hayamos construido. Es muy simple y sencillo, pero podemos aseguraros que es también muy adictivo.

En principio, el lanzamiento de este título está previsto para finales del verano, aunque todavía no sabemos si después llegará a nuestro país. ¿Quién sabe? Esperemos que así sea.



▲ Los meteoritos son un regalo del cielo, porque evaporan todo el agua cercana. Esto nos puede venir especialmente bien si alguna de las piscinas está a punto de desbordarse. Sin embargo, también dañan todo el terreno que tocan, así que hay que tener cuidado.



▲ Dependiendo de la profundidad de nuestras piscinas, pueden aparecer distintos tipos de animales. Veremos todo tipo de extrañas criaturas, incluyendo tortugas, ballenas y patitos de goma.



▲ Esto son gotas de agua que hay que colocar en algún lugar del terreno de juego. Obviamente, lo mejor es ponerlas en algún lugar que no esté ya lleno, de lo contrario, se desbordarían.



▲ Las flechas nos permiten aumentar la elevación del terreno, de modo que pueda contener más agua. Aquí es donde tenemos que tomar la decisión más importante, desde el punto de vista estratégico: ¿hacemos una sola piscina muy grande, o muchas pequeñas?

X SQUAD

Es cuestión de trabajo en equipo

Durante el pasado año, los juegos de combate por equipos han llegado a convertirse en uno de los géneros más populares del PC. Desde Rogue Spear (que va a salir en PlayStation) a S.W.A.T., a los aficionados parece gustarles lo de formar un grupo para enfrentarse a un enemigo común. Ahora parece que la locura se va a trasladar a la PS2. Ya hemos recibido información de tres o cuatro títulos de este tipo, el primero de los cuales será X Squad.

Puesto que X Squad ha sido diseñado pensando en la PS2, aprovecha la capacidad de la consola de generar grandes cantidades de polígonos y crear unos bonitos efectos especiales. Cada personaje tiene unos 5.000 polígonos, lo que les permite tener un alto grado de detalle y un estilo único. Y gracias a 2.500 animaciones de motion capture, parece bastante seguro que se moverán de forma bastante realista. Hay incluso posibilidad de que los personajes cuenten también con animaciones faciales, que servirían para dar aun más sensación de realismo. También cabe esperar un buen número de efectos ambientales como niebla, humo, lluvia y similares, con el especialísimo toque de la PS2.

Aunque no hay nada totalmente decidido, Electronic Arts está tratando de incluir en el juego una modalidad cooperativa para cuatro jugadores. Esto permitiría juntarnos con otros tres amigos para completar la aventura en una pantalla dividida en cuatro partes. No hace falta decir que eso abriría todo un mundo de posibilidades para divertirse con X Squad. Es una pena que la red de Sony todavía no esté en marcha o podríamos conectarnos para jugar con gente de todo el mundo. Habrá que esperar a X Squad 2.

Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: Electronic Arts
Disponible: Otoño
Tipo: Acción / Shooter
Número de Jugadores: 1-4 Jugadores
Número de Discos: 1

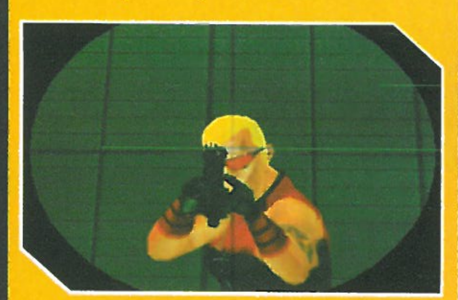
▼ No estamos muy seguros de lo que está pasando aquí, pero diríamos que el personaje ha recogido algún tipo de power-up especial con el que ha conseguido un escudo protector.



▶ Dos contra uno no parece una lucha muy justa. Por suerte, es nuestro bando el que tiene la ventaja. Y vamos a necesitar esa ventaja, porque la Inteligencia Artificial del enemigo es muy astuta, como mínimo.

Las habilidades de nuestro equipo

Como expertos en todo tipo de combate, los personajes de X Squad tienen unas cuantas habilidades útiles a su disposición. No hay que tener miedo de usarlas en el calor de la batalla, pues nuestra vida podría depender de ello.



▲ La mayor parte de nuestras armas tendrá mira telescópica, lo que nos permitirá disparar al enemigo desde una distancia segura. Claro que conviene evitar las situaciones como ésta, en la que el enemigo también nos está apuntando.



▲ Asomarse por las esquinas puede ser muy útil cuando nos movemos por una zona que no conocemos. Si descubrimos a un enemigo podemos retroceder y planear un ataque.

▼ Efectos de llamas como estos no vamos a verlos en un PC. La PlayStation2 destaca en la generación de efectos de partículas como el fuego, la niebla o la lluvia. Son detalles como estos los que hacen que un juego destaque.



▲ A veces el mejor lugar desde el que atacar no es el suelo. Tratar de encontrar un terreno elevado puede darnos una ventaja fundamental sobre cualquier oponente que quede por debajo.



▲ Aquí vemos una imagen de nuestro equipo de cuatro personajes al completo. Cada uno es experto en un campo específico, de modo que tenemos un experto en demoliciones o un francotirador. Podemos darles instrucciones por medio de un menú especial.



▲ Aunque nuestros compañeros de equipo permanecerán casi siempre a la vista, podemos rastrear su posición mirando una pequeña pantalla de vídeo que aparece en la esquina superior izquierda.

SUMMONER

El original juego de rol de Volition pasa a alta resolución

Distribuidor: Proein
Desarrollador: THQ / Volition
Disponible: ¿Octubre?
Tipo: Rol
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

Pocos días después de mostrar el título en funcionamiento en el E3, el equipo de Volition logró que su proyecto estrella para PS2, Summoner, funcionara en el modo de alta resolución del sistema, y la diferencia con respecto a como se veía antes es como mínimo impresionante. Aunque el juego ya tenía desde el primer momento un magnífico aspecto, el nivel de detalle ha aumentado significativamente con el salto a la resolución de 640x480. También se han eliminado los problemas de ralentización que sufría el título, dejando la velocidad de los frames en pantalla a 30 frames por segundo constantes, lo que parece más que adecuado para un juego de este tipo.

Más allá de los avances técnicos realizados por su desarrollador, hemos conseguido echar un vistazo actualizado a la original mezcla de acción y rol que Summoner ofrecerá cuando esté completo. Como sugiere el título (que se podría traducir por algo así como Invocador), invocar criaturas será una parte importante del juego. Por ejemplo, si nuestro grupo se encuentra en una situación particularmente apurada durante una batalla, o tenemos que despejar una zona utilizando más fuerza de la que los humanos (aun con magia) pueden reunir, podemos llamar a un poderoso ser para que nos ayude. Pero no nos limitaremos a sentarnos y ver como dicha criatura hace el trabajo sucio, sino que podremos asumir el control de la misma para hacerlo personalmente.

El combate, tanto si estamos controlando una de las criaturas invocadas como si es uno de los miembros humanos de nuestro grupo, tiene lugar en tiempo real y recuerda al de otros títulos como el famoso Diablo. Para añadir algo más de profundidad al título, al más puro estilo de los juegos de rol, tendremos acceso a una serie de objetos, hechizos y otras órdenes útiles a través de un menú desplegable.



El uso de los hechizos jugará un papel importante en el juego, y cada uno de ellos va acompañado de impresionantes efectos de iluminación, llamas y otros similares.

Si el progreso que hemos visto hacer a Summoner en los últimos meses sirve de algún tipo de indicación, el juego tendrá definitivamente mejor aspecto para cuando vea definitivamente la luz, y se jugará mucho mejor. En la actualidad, su lanzamiento está previsto para las mismas fechas que el de la PS2, a finales de octubre, pero aún está por ver si a nuestro país llegará por esas mismas fechas, aunque deseamos fervientemente no tener que esperar mucho más para echarle el guante a este prometedor título.



En esta imagen podemos ver a una criatura invocada luchando junto a los miembros humanos de su grupo. El círculo que hay a sus pies indica que el personaje se encuentra en estos momentos bajo el control del jugador.



Los entornos del juego también han salido muy beneficiados del paso a la alta resolución, no hay más que fijarse en las hojas de esos árboles.



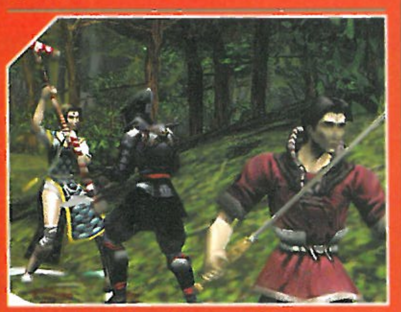
Podremos controlar un máximo de cinco personajes (incluyendo a las criaturas invocadas) en tiempo real, cambiando de uno a otro durante el combate.

Detalles mejorados

Ahora que el juego ha mejorado su resolución y funciona a 640x480, la cantidad de detalles que pueden percibirse en sus personajes y escenarios ha aumentado de forma bastante drástica.



Los personajes del juego ya tenían muy buen aspecto antes, pero ahora sus facciones y detalles más sutiles (como el pelo) se distinguen con más facilidad.



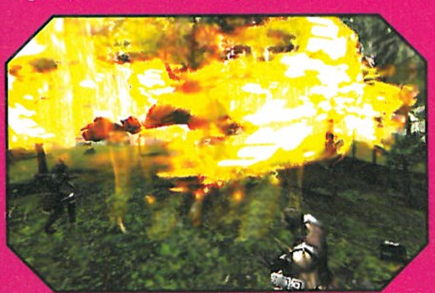
Cuando había todos estos objetos en pantalla en la versión antigua, las cosas se volvían bastante confusas, pero ahora todo se ve perfectamente.

Invocando ayuda

El elemento más destacable de Summoner (y el que justifica su título) es nuestra capacidad de invocar una serie de poderosas criaturas que ayudarán a nuestro equipo cuando se encuentre en combate. Dichas criaturas se materializan en el mundo de juego y entonces podremos controlarlas para acabar con todos los enemigos que encuentren a su paso.



Al lanzar el hechizo de invocación la tierra literalmente se abre bajo nuestros pies y de la grieta surgen haces de luz...



...la criatura invocada surge de las entrañas de la tierra, ya se empieza a adivinar su forma entre todos esos efectos de luz...



...al final, vemos que la criatura que ha acudido en nuestra ayuda es un poderoso Minotauro.

TIMESPLITTERS

De los creadores de Goldeneye... ¿qué más hay que decir?

Aunque la PlayStation ha tenido unos cuantos shooters en primera persona de calidad, no son desde luego lo que han hecho famosa a la consola. Incluso la disponibilidad de títulos de calidad tales como Disruptor, Quake II o Medal of Honor no han hecho mucho por aumentar la popularidad o la extensión del género. Por suerte, con la llegada de la PlayStation2, parece que esto va a cambiar. Ya hemos tenido noticias de al menos seis o siete títulos de este tipo para la consola de 128 bits y el número parece seguir creciendo a cada mes que pasa. Aunque la mayoría de estos títulos no dejan de ser simples conversiones de juegos de PC populares, hay algunos que están siendo desarrollados pensando exclusivamente en la PS2. Timesplitters cae precisamente dentro de esa categoría.

Desarrollado por los mismos tipos que hicieron Goldeneye para Nintendo64, Timesplitters es un Shooter en 1ª persona en su sentido más básico. Ha sido diseñado para que sea fácil de entender y manejar y pueda ser disfrutado por cualquiera que tenga una PS2. No tiene una curva de aprendizaje demasiado pronunciada, ni controles complicados con los que hacerse. En ese aspecto, es un juego muy arcade. No tenemos más que recorrer el escenario disparando a todo lo que veamos. Obviamente, hay ciertos elementos estratégicos de los que podemos sacar ventaja, pero es básicamente una especie de viaje lleno de adrenalina para gente de gatillo fácil. Y desde luego promete que ese viaje será emocionante.

Lo más impresionante de Timesplitters no son los gráficos (que están muy bien) o la sólida mecánica de juego .. es la velocidad de refresco de los frames en pantalla. Este juego avanza a 60 frames por segundo y el ritmo no decae nunca. Seguramente os estéis preguntando "bueno, si la mayor parte de los títulos de PS2 funciona a 60 frames por segundo ¿qué tiene eso de especial?". Pues lo especial es que siempre funciona a 60 fps, sin importar el número de enemigos que aparezca en pantalla o cuántos jugadores haya en activo. Y eso sí es impresionante.

Con el historial pasado de los desarrolladores como respaldo (al fin y al cabo, ya hicieron Goldeneye), parece bastante seguro que Timesplitters va a terminar siendo un juego increíblemente divertido. Nosotros desde luego estamos deseando tener ya una versión final y, puesto que parece que será un juego de lanzamiento de PS2, diríamos que para el 26 de octubre habrá muchos jugadores felices repartiendo tiros a diestro y siniestro.

Los zombies pueden comer todo lo que quieran y aun así parece que nunca engordan. Serían la envidia de muchas chicas, si no fuera porque están muertos, claro.

Distribuidor: Proein
Desarrollador: Eidos / Free Radical Design
Disponible: Otoño
Tipo: Shooter en Primera Persona
Número de Jugadores: 1-4 Jugadores
Número de Discos: 1



Aquí tenemos otro buen ejemplo del gran número de enemigos que podemos tener en pantalla en cualquier momento. Se pueden ver ocho, pero hay momentos en que se han podido ver al menos diez.

Iluminando el camino

Además de la velocidad, Timesplitters tiene también algunos de los efectos de iluminación más bonitos que hemos podido ver en PlayStation2. De hecho, tendemos a quedarnos tan atontados mirándolos que a veces se nos pasan esos molestos enemigos que se empeñan en dispararnos mientras estamos ocupados mirando el juego de luces.



La mayor parte de las armas del juego son de energía, con lo que constantemente nos vemos sorprendidos con algún que otro juego de luces cuando vamos a disparar. Ahora lo importante es no cruzarnos en el camino del rayo.



Fijáos cómo se refleja la luz de la farola en el humo de las armas de la parte inferior. A veces es tan cegador que podemos usarlo en nuestro provecho.

Acción en pantalla dividida



El mayor atractivo de este juego será probablemente las opciones multi-jugador. Hay partidas para uno o dos jugadores (cooperativo/deathmatch) o conectar un multi-tap para divertirnos entre cuatro. Y puesto que va a haber múltiples modalidades de juego para elegir, como capturar la bandera, ninguno tendrá ocasión de aburrirse.

Gracias a un editor de mapas de fácil manejo, podremos crear nuestros propios niveles y poblarlos con un montón de enemigos en pocos minutos. Después, ya sólo nos queda jugarlo.





Con todos estos personajes en pantalla, la mayoría de las consolas del mercado tendrían problemas, pero la PS2 consigue moverlos a 60 frames por segundo.

La mecánica de juego de Timesplitters no va muy orientada hacia el cumplimiento de misiones concretas, pero algunos niveles tendrán puzzles sencillos que habrá que resolver. Sin embargo, la mayor parte del tiempo, nos limitaremos a volar en pedacitos a villanos como éste.



Criterion Street Racer

Un juego sorpresa con excelente aspecto

Este juego de carreras urbanas del desarrollador británico Criterion, que todavía no tiene título y sólo se mostraba a puerta cerrada en el E3, causó sensación. No porque fuera una completa sorpresa, o tuviera muy buen aspecto, sino porque se llevó del simple concepto a una forma jugable en sólo seis semanas, a cargo de un programador recién salido de la carrera.
Criterion atribuye la facilidad de desarrollo a la última versión de su motor de juego RenderWare, que es el principal responsable de los coches tan detallados y los amplios entornos urbanos que pueden verse en estas imágenes. Teniendo en cuenta que son el resultado de tan solo mes y medio de trabajo, estamos deseando ver qué podrán hacer con todo el tiempo que tienen a su disposición, hasta que llegue la fecha de su lanzamiento.
Igual que ocurre con su otro proyecto para PS2, Stunt Squad, Criterion tiene todavía que anunciar una fecha de lanzamiento y un distribuidor para sus títulos, aunque, en cuanto podamos, os daremos los detalles (incluyendo, naturalmente, el nombre del juego).

Distribuidor: Por Determinar
Desarrollador: Criterion Studios
Disponible: Por Determinar
Tipo: Carreras
Número de Jugadores: Por Determinar
Número de Discos: 1



▲ Los coches tienen muy buen aspecto, pero lo que realmente nos ha gustado es la profundidad que han conseguido darle al entorno urbano por el que nos movemos. Parece que pueden verse edificios hasta la misma línea del horizonte.



◄ Aunque todavía es pronto, el humo, los reflejos y otros efectos a tiene buena pinta.



Gracias a la capacidad anti-gravedad de la tabla deslizante de nuestro personaje, podremos realizar acrobacias que serían imposibles con una tabla normal, como esta pirueta sobre una farola.

Stunt Squad

¿El futuro de los deportes extremos?

Stunt Squad es obra del mismo equipo responsable del desarrollo de TrickStyle para Dreamcast, y aprovecha la misma idea de partida de las competiciones futuristas con tablas aerodeslizantes, pero está previsto más bien como una especie de competición de deportes extremos futuristas que un juego de carreras tradicional. Una vez más, parece que el juego pretende destacar las personalidades de cada uno de los personajes existentes, pero Criterion se empeña en recalcar que no se trata ni mucho menos de ningún tipo de secuela. En este juego, la acción se centrará en la realización de acrobacias (saltos, giros, deslizamientos, inversiones, etc.) con el fin de obtener puntos.
Estas imágenes todavía están muy verdes, pero ya son suficiente para picar nuestra curiosidad, aunque todavía vamos a tener que esperar bastante para ver algo más de este prometedor título. Criterion todavía no ha anunciado la fecha de lanzamiento de Stunt Squad, pero esperamos tener más en breve.

Distribuidor: Por Determinar
Desarrollador: Criterion Studios
Disponible: Por Determinar
Tipo: Acción
Número de Jugadores: Por Determinar
Número de Discos: 1

Fusion GT

Crave se dispone a hacer compe-tencia a Wipeout Fusion



▲ Algunos de los vehículos son más del estilo de un avión que otros; este, por ejemplo, parece sacado directamente de Macross Plus.

► Nos conviene mantenernos lo más cerca posible de la banda de energía azul ya que, cuanto más nos alejemos, más despacio vamos.

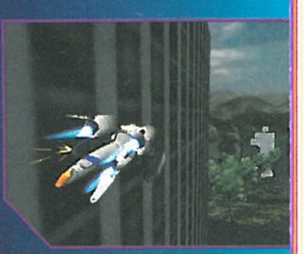
Con un estilo visual claramente inspirado en el anime japonés, este título pretende separarse de la fórmula de los juegos de carreras de alta tecnología establecida por otros, como Wipeout, permitiendo a los conductores que se desvíen del curso preestablecido, en busca de atajos, y dejar atrás a sus perseguidores en unos amplios escenarios.
Sin embargo, nos interesará mantenernos lo más cerca posible de la banda de energía que marca el recorrido el mayor tiempo posible, porque cuanto más nos acerquemos a ella más rápido podremos avanzar. Estas rutas de energía recorrerán ocho circuitos y ofrecerán descensos al estilo de las montañas rusas, bruscos giros y ascensos casi totalmente verticales entre montañas, árboles, edificios, e incluso bajo el agua. Están previstos och aeronaves distintas, cada una con sus propias ca acterísticas de velocidad, blindaje y manejo. Tam bién habrá diez power-ups para recoger, como mis iles, escudos, e impulsores.
Fusion GT también promete ser uno de los primero juegos de carreras de PS2 en eliminar los objeto que aparecen bruscamente en el horizonte, perm tiendo un campo de visión casi ilimitado. Incluso e su estado de pre-lanzamiento, el juego marcha bas tante bien, con buenos efectos de armas y explo siones. Crave planea tener el juego listo para el lan zamiento de la PS2 el 26 de octubre, así qu seguiremos a la espectativa.

Distribuidor: Acclaim
Desarrollador: Crave / Gust
Disponible: Otoño
Tipo: Carreras
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

► Cada vehículo se maneja de forma distinta, ya que tiene sus propios atributos de velocidad o blindaje. También podremos recoger una serie de armas, tanto defensivas como ofensivas.



► Podremos meternos por riscos, bosques y edificios para evitar a nuestros oponentes, pero cuidado, porque también podemos chocar con nuestro entorno.



REISELIED

Distribuidor: Konami
Desarrollador: Konami
Disponible: Por Determinar
Tipo: Rol
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

Un curioso juego de rol con elementos musicales de Konami



▲ Aquí estamos en el papel de Rumy, repartiendo leña a un monstruo feo y peludo.

Aunque pueda pareceros en principio un nombre un tanto extraño para un juego, si os explicamos que el héroe de la historia emprende un viaje cargado con una especie de guitarra roja mágica a la espalda, y que Reiselied es una palabra alemana que hace referencia a una "canción de viaje", la cosa ya parece mucho más razonable ¿verdad?. Se va de viaje y canta; al menos para nosotros la cosa parece tener sentido. Asumiremos el papel de Rumy, que recibe de su padre la abrumadora misión de alegrar a una joven y deprimida princesa, pero que por el camino acaba desviándose de su objetivo original para explorar el reino en que vive, metiéndose en todo tipo de situaciones peliagudas. En determinados puntos, tendremos que hacer elecciones con respecto a ciertos eventos activados, y nuestras decisiones llevarán el juego por uno de los distintos caminos posibles. El sistema de lucha es por turnos y relativamente sencillo pero, siguiendo con la temática del nombre (ahora que ya sabéis lo que significa), habrá momentos en que tendremos que recurrir a nuestro talento musical y tocar nuestra guitarra para resolver ciertos puzzles y satisfacer determinadas peticiones. Parece ser que incluso podremos usar el mando del Guitar Freaks de Konami, si es que tenemos uno, claro. La isla en la que vivimos está poblada por toda una serie de personajes con los que interactuar y, gracias a la potencia de la nueva máquina, serán muy detallados, con entre 2 y 3.000 polígonos cada uno, lo que no está nada mal.

▶ Esta imagen nos da una buena idea del estilo gráfico de los personajes del juego.





▲ Cuando nos presentamos en la corte, hay que ser educados y mostrar respeto.

ESPN X GAMES — SNOWBOARDING

Distribuidor: Konami
Desarrollador: Konami
Disponible (Japón): Por Determinar
Tipo: Snowboard
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

Este no es un juego de snowboard de Mickey



▲ Sed tan creativos como podáis con vuestros saltos para conseguir mejor puntuación.

Puede que los de Disney sean los dueños del famoso canal de deportes ESPN, pero esta cadena es, sin duda, el líder indiscutido en lo que a programación deportiva seria se refiere en los Estados Unidos. Así que, cuando Konami decide asociarse con estos chicos para llevar el deporte del snowboard a la PS2, el resultado pueden ser buenas noticias para todos los aficionados a los deportes extremos. Tomando los juegos de invierno Winter X Games de ESPN como base, el equipo de desarrollo ha recreado el aspecto y la atmósfera de la competición profesional. Profesionales reales y una completa banda sonora a base de licencias son ya algo imprescindible en este género pero, con su estrecha vinculación con el nombre de ESPN, es de suponer que también encontraremos comentarios por parte de auténticos profesionales de la televisión y todos los ángulos de cámara propios de la cobertura televisiva realizada habitualmente por esta emisora.

Los eventos incluidos serán Big Air, Border Cross, Halfpipe y Slopestyle, y además podremos enfrentarnos (o manejar) a todas las grandes estrellas de la tabla de Winter X. Y, si la rígida competición resulta ser demasiado para ciertos aficionados, siempre pueden probar con la modalidad "freeride" que les permitirá ir donde quieran, para poder deslizarse por cualquier lugar de las montañas sin tener que soportar la presión. La competición será intensa, pero Konami está poniendo bastante énfasis en los aspectos creativos del estilo de vida del snowboard y promete que ESPN X Games - Snowboarding irá creciendo a medida que mejoremos nuestras habilidades y premiará los movimientos imaginativos.



Las pendientes prometen ser bastantes amplias y poner a prueba nuestras habilidades.



◀ Una imagen espectacular sin duda pero ¿os gustaría encontraros en las botas de este tipo en estos momentos? ¿Estáis seguros de poder conservar todos vuestros dientes al aterrizar?

▶ Boris aprovecha este pequeño intervalo mientras se desliza por la barandilla para ajustarse la ropa ¿no podía haber hecho eso antes de salir?



Ferrari 360

¿Quién quiere conducir uno de los coches deportivos más exóticos del mundo?

Distribuidor: Acclaim
Desarrollador: Acclaim UK
Disponible: Por Determinar
Tipo: Carreras
Número de Jugadores: 1-?
Jugadores
Número de Discos: 1

▲ Esto viene a ser lo más cerca que estaremos nunca de subirnos a uno de estos cochazos...

Acclaim ha anunciado un par de proyectos para PS2 que se están desarrollando bajo su licencia exclusiva con Ferrari. El primero de ellos es un juego de carreras de coches deportivos que contará con el nuevo Ferrari 360. Hemos recibido unas cuantas imágenes e información del trabajo de desarrollo que se está llevando a cabo en los estudios británicos de Acclaim, y la verdad es que ya tiene un aspecto impresionante.

Como la reciente máquina recreativa de Sega, Ferrar F355 Challenge, este juego se centrará específicamente en un modelo de coche deportivo de Ferrari y la serie de carreras en la que compiten sus propietarios. Por el momento, desconocemos los detalles específicos sobre las posibilidades de puesta a punto y personalización del coche y los lugares por los que competirá, pero sí sabemos que dicha competición se desarrollará en circuitos cerrados en lugar de circuitos callejeros o rutas rurales.

La falta de detalles en los escenarios de estas primeras imágenes demuestra que todavía falta mucho trabajo por hacer, pero los modelos de coches y efectos especiales van por muy buen camino. Cada coche cuenta con interiores y motores completamente detallados, que pueden verse a través de los cristales de la puerta trasera. El mapeado del entorno, el humo de los neumáticos y los efectos de iluminación de los distintos momentos del día ayudan a mejorar el factor de realismo del juego.

Ferrari 360 (título provisional) no saldrá al mercado hasta finales de este año o principios del siguiente, pero esperamos conseguir lo antes posible más información sobre él.



▶ Las competiciones del juego tendrán lugar en circuitos cerrados como esta pista de carreras.



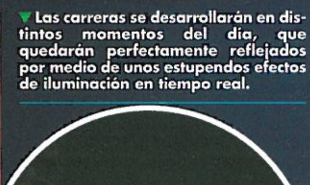
◀ Para aumentar la sensación de velocidad se usarán todo tipo de efectos cinematográficos, deformando o difuminando los márgenes de la pista para lograr ese efecto.



▶ Los efectos de brillo en la carrocería del coche están bien, pero fijáos también en el detalle de ese motor. Todos y cada uno de los interiores de los vehículos siguen modelos reales.



Si el auténtico circuito de competición del Ferrari 360 sirve de guía, cada coche se podrá poner a punto individualmente para mejorar su rendimiento.



▼ Las carreras se desarrollarán en distintos momentos del día, que quedarán perfectamente reflejados por medio de unos estupendos efectos de iluminación en tiempo real.



▼ Los modelos de coches de este juego son algunos de los más detallados que se han podido ver hasta la fecha en PS2.



INCUBADORA

Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE



Dino Crisis 2

Vuelven los dinosaurios en un secuela con más acción

Al final de lprimer Dino Crisis, Regina y los demás miembros del equipo especial lograban localizar al Doctor Kirk y poner fin al problema de los dinosaurios que había provocado sus experimentos con lo que él había bautizado como "Tercera Energía". Pero adivinad lo que pasó tras confiscar toda su obra y enviarle a prisión. Sí, no es muy difícil de adivinar, la verdad. El gobierno decide continuar con los experimentos iniciados por Kirk, causando un accidente aún más grave y peligroso que antes. Inútiles, ¿cuándo aprenderán?

Como resultado, Edward City, el lugar donde se llevaron a cabo los nuevos experimentos, sufre lo que podríamos llamar un intercambio espacio-temporal, cambiando su lugar en el tiempo con una frondosa jungla del pasado. Ahora el gobierno debe organizar una misión de emergencia con el fin de rescatar al personal y, por supuesto, recuperar los resultados de la investigación. Utilizando un dispositivo experimental de transferencia espacio-temporal, se envía atrás en el tiempo un equipo militar de operaciones especiales al lugar que se supone que ocupa Edward City. El equipo cuenta con armas especiales modificadas específicamente para hacer frente a los dinosaurios y, también, con la experiencia de Regina en el tema, que no es poca, pero ¿será suficiente?

Así queda todo dispuesto para el inicio de uno de los títulos de PlayStation más importantes del año. A lo largo de la aventura tendremos ocasión de manejar a dos personajes diferentes, Regina (que se ve que no tuvo suficientes dinosaurios con la primera parte y quiere añadir unas cuantas muescas más a la culata de su arma), y Dylan, cuya principal función es ser los músculos del equipo. Se han añadido unos cuantos elementos nuevos, como la habilidad de usar dos armas diferentes a la vez. También podremos "comprar" nuevas armas, munición y material curativo gastando unos "Créditos Vitales", que se obtienen simplemente matando dinosaurios. Habrá diez tipos diferentes de dinosaurios, de los cuales siete serán completamente nuevos. También podremos apuntar y disparar por encima y por debajo de nosotros y llegaremos a vestirnos con un extraño traje de submarinista para sumergirnos en un lago, donde nos aguardan reptiles anfibios.

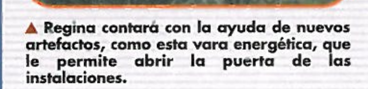
Dino Crisis 2 es bastante distinto del original, en el sentido de que es un juego mucho más de acción que su predecesor, creado a total semejanza de los Resident Evil. Seguiremos encontrándonos con sorpresas y sustos varios, pero el ritmo de la historia será muy superior. Ahora los dinosaurios no se limitarán a venir de uno en uno como antes, sino que, en ocasiones tendremos que vérnoslas con varios a la vez, e incluso algunos de los puzzles que nos encontraremos giran en torno a la acción. Por ejemplo, en una determinada parte del juego tendremos que proteger a nuestro compañero del ataque de dinosaurios mientras trata de abrir una puerta. En otra escena, tenemos que perseguir a un lagarto que tiene la llave que necesitamos para acceder a otra parte del juego. Estos "puzzles de acción" son, en cierto modo, una especie de mini-juegos.

Estamos recibiendo una cantidad increíble de rumores con todo tipo de información sobre este juego, e incluso hemos oído unos cuantos comentarios diciendo que podría muy bien acabar convirtiéndose en el juego del año para Play. Naturalmente, os seguiremos informando sobre él, pero, mientras tanto, echadle un vistazo a estas páginas y, el mes que viene, tendremos algo más sobre la demo que pudo verse en el E3 y una entrevista con su creador, Shinji Mikami. ¡No lo olvidéis!

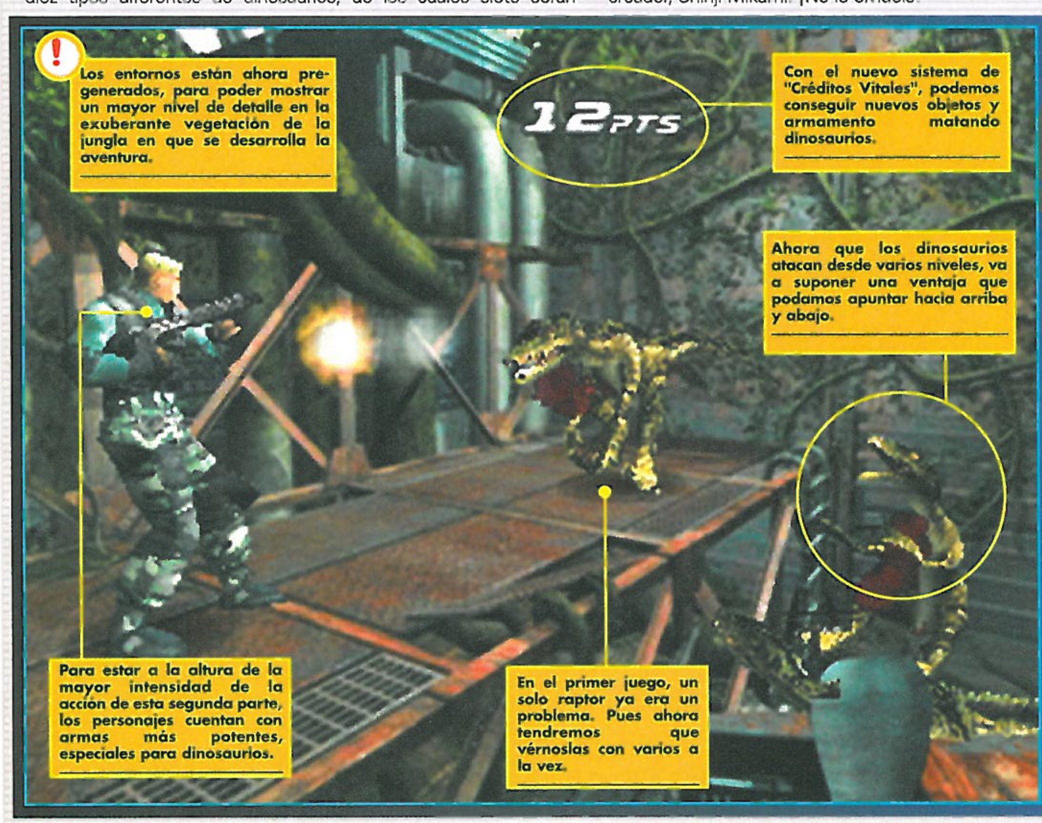


◄ Regina vuelve a por más acción. Junto a su nuevo compañero, Dylan, está lista para aplastar más lagartijas en Dino Crisis 2.

▲ Igual que Sigourney Weaver no logra librarse de esos incordiantes bichos en las películas de la serie Alien, Regina parece condenada a encontrarse dinosaurios por donde quiera que va.



▲ Regina contará con la ayuda de nuevos artefactos, como esta vara energética, que le permite abrir la puerta de las instalaciones.



Los entornos están ahora pre-generados, para poder mostrar un mayor nivel de detalle en la exuberante vegetación de la jungla en que se desarrolla la aventura.

Con el nuevo sistema de "Créditos Vitales", podemos conseguir nuevos objetos y armamento matando dinosaurios.

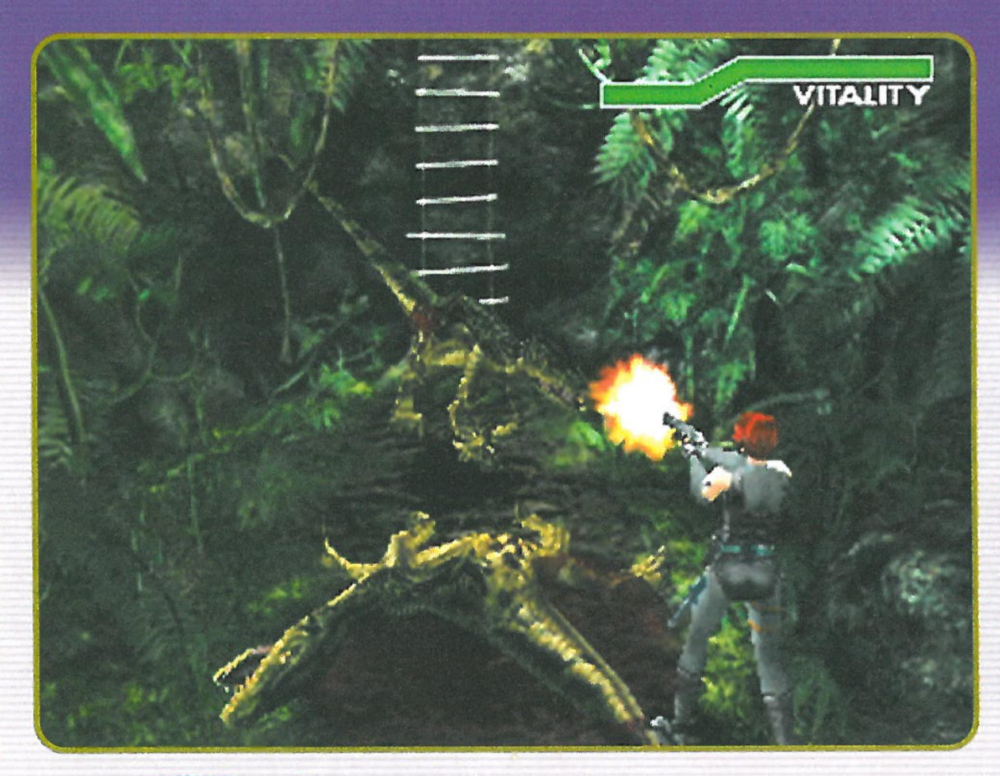
Ahora que los dinosaurios atacan desde varios niveles, va a suponer una ventaja que podamos apuntar hacia arriba y abajo.

Para estar a la altura de la mayor intensidad de la acción de esta segunda parte, los personajes cuentan con armas más potentes, especiales para dinosaurios.

En el primer juego, un solo raptor ya era un problema. Pues ahora tendremos que vérnoslas con varios a la vez.

Vuelven los Lagartos!

Hay un total de diez variedades de dinosaurios en todo el juego, y parece ser que siete de ellos harán su primera aparición en la serie. Sin embargo, los Raptors y T-Rex siguen siendo los amos de la situación. Aquí tenéis un rápido vistazo a algunos de los bichejos a los que nos enfrentaremos:



¿Qué es eso de "Créditos Vitales"?

Ya que esta entrega está más orientada a la acción/arcade, Capcom ha ideado un nuevo elemento llamado "Créditos Vitales". Obtendremos estos créditos al matar dinosaurios. Es algo muy de "videojuego", no es como si el bicho fuera a soltar monedas de oro al matarlo, ni nada por el estilo.



▲▼ El número total de créditos obtenidos por dinosaurio eliminado se muestran en la parte superior de la pantalla, en el centro, como puede verse en la imagen superior. Podemos obtener puntos extra por cosas como combos y similares (matando varias lagartijas de un solo disparo, por ejemplo).



▲ Regina va muy bien equipada esta vez, con super-armas diseñadas para hacer frente a los dinosaurios.



◀▶ La mayor parte del juego se desarrolla en plena jungla, de hecho, alrededor del 70%. Pero sólo por el hecho de que estemos en una jungla, eso no significa que el escenario no vaya a cambiar. En estas imágenes vemos a Dylan explorando unas cavernas llenas de magma ardiente. La verdad es que el efecto que produce todo ese magma en la iluminación queda muy bien en pantalla.



▲ Vuelven los dinosaurios voladores, y esta vez son mucho más salvajes. Menos mal que podemos disparar hacia arriba, porque si no, lo llevábamos crudo.



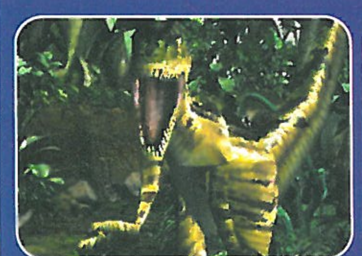
▲ Tendremos que ponernos este traje de buceo de alta tecnología para explorar una zona que hay bajo el lago. Aquí veremos a nuestros primeros reptiles anfibios.



▲ Tenemos muchísima jungla que explorar, así que esperamos que no resulte demasiado fácil perderse si tenemos que salir huyendo de unos velociraptors.



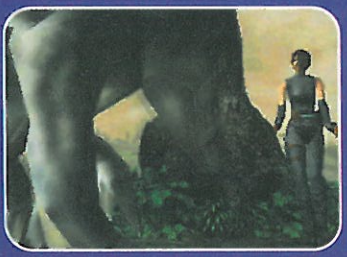
▲ Este lagarto es bastante más grande que un raptor, pero, comparado con el T-Rex al que estamos acostumbrados, no es gran cosa. Naturalmente, todavía puede partirnos en dos de un bocado, así que nada de bromas sobre su tamaño.



▲ **Raptor:** La bestia más común a la que tendremos que enfrentarnos, pero no son ni mucho menos carne de cañón. Ahora incluso atacan en grupo.



▲ **Pterodáctilo:** Estas criaturas voladoras son más grandes y peligrosas que antes, y se dedicarán a aterrorizarnos en los espacios abiertos.



▲ **Apatosaurio:** Este chicarrón es bien grande, tanto que no cabe en la pantalla que aquí os mostramos. En teoría es un herbívoro pacífico, pero teniendo en cuenta el tipo de historia en la que estamos, uno nunca se puede fiar demasiado, no vaya a ser que nos tomen por una lechuga.



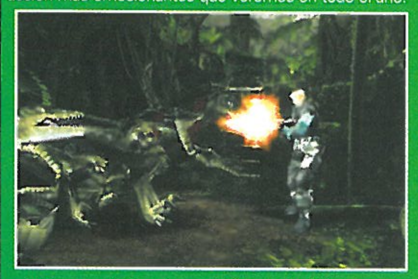
▲ **T-Rex:** El auténtico rey de la jungla. Podría zamparse a todos los leones que hiciera falta para demostrarlo. No aparece muy a menudo, pero cuando lo hace, siempre trae problemas, y grandes.



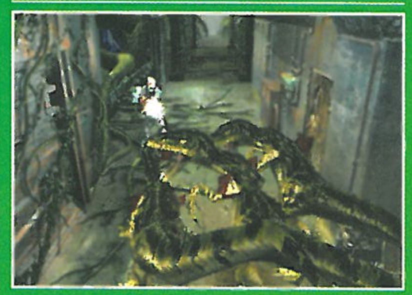
▲ ¡Horror! Toda la familia de Nessie, el monstruo del Lago Ness ha decidido venirse de picnic a nuestro lado de la jungla, y tienen a Regina rodeada. Momentos emocionantes como éste son los que prometen poner a Dino Crisis 2 muy por encima del original, y eso que el original ya era bueno. Será interesante ver cómo cambia la jugabilidad para darle mucho más ritmo, ya que, en la primera parte, una situación como ésta habría supuesto nuestra muerte segura.

Superados en Número

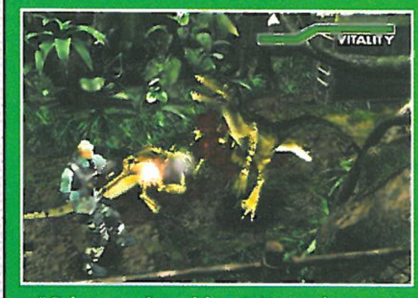
En el primer juego, había que poner toda la carne en el asador cada vez que queríamos acabar con un solo dinosaurio, pero en Dino Crisis 2, estaremos armados hasta las pestañas con super-armas, así que ¡adelante! ¡que vengan todos los que quieran! Claro que, a lo mejor, no conviene hablar demasiado ya que, esta vez, tendremos que enfrentarnos a varios dinosaurios simultáneamente en algunas de las secuencias de acción más emocionantes que veremos en todo el año.



▲ "¡Toma ya! ¡Chupáos esa! No puedo dejar que me detengáis, no importa lo imposible que parezca, debo seguir adelante. ¿Eso es todo lo que sabéis hacer?"



▲ "¡Dos contra uno, cuatro contra uno, cinco contra uno, no importa cuántas seáis, malditas lagartijas, no podréis detenerme!"



▲ "¡Debo... seguir... adelante! ¡No puedo... parar... ahora! ¡Estoy... tan... cerca! No pienso volver a tener otra erupción por ponerme en cuclillas en plena selva. Unos metros más y llego a la letrina.



▲ Mientras Regina es más rápida y ágil, Dylan es puro músculo y potencia de fuego. Es el típico intercambio de los sexos en los videojuegos.



▲ Esta zona parece inspirada de forma bastante descarada por la escena de la segunda parte de Parque Jurásico en la que los velociraptores saltan desde los cultivos sobre los mercenarios.

▶ ¿Logrará Regina sobrevivir a su nueva misión o acabará convertida en dino-aperitivo? De vosotros depende, ya podéis empezar a practicar.

Entornos detallados

El primer Dino Crisis logró distinguirse de los típicos gráficos de fondos pre-generados que se hicieron famosos en la serie Resident Evil, y, en su lugar, se decidió por unos entornos 3D enteramente poligonales. Sin embargo, en esta secuela, Capcom ha decidido volver al viejo estilo para conseguir que la exuberante jungla resulte lo más foto-realista posible.



▲▼ El nivel de detalle de los gráficos de fondo es simplemente increíble, parece superar incluso al de los Resident Evil. Además, al no utilizar polígonos en los fondos, se puede poner también mayor grado de detalle en los dinosaurios.



VALKIRE PROFILE

Las Valkirias, según la mitología nórdica, bajaban del cielo montadas sobre caballos alados para recoger a los héroes caídos en combate y llevarlos al Valhalla.

¿Libra una épica batalla entrenando a otros para que te hagan el trabajo?

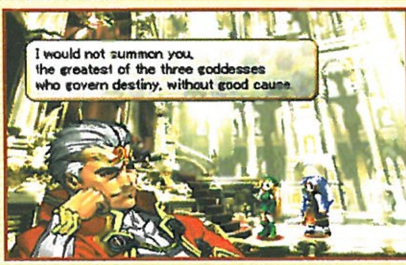
Valkyrie Profile es, en esencia, un juego de rol y acción, que toma elementos de la mitología nórdica, a los que da el toque japonés, y pone al jugador en la piel de Lenneth Valkyrie, una diosa del destino. El papel de esta bella guerrera consiste nada menos que en adiestrar las almas de los mortales para que puedan tomar parte en el Ragnarok, la batalla definitiva entre el bien y el mal que pondrá fin al mundo. Si ya esta idea de partida suena muy poco convencional para lo que nos tienen acostumbrados los juegos de rol, parece que el resto del juego se separa aún más de esos convencionalismos.

Seguirá habiendo batallas por turnos, pero podremos sincronizar los ataques de cada uno de los miembros del equipo, lo que permitirá llevar a cabo ataques que podrán, por ejemplo, atravesar la defensa de un enemigo, o explotar un determinado punto débil. En la práctica, podría acabar pareciéndose más a lo que se espera de un juego de lucha (con barras de poder incluidas) que a una batalla de un JDR tradicional, pero seguirá habiendo bastantes elementos estratégicos presentes para determinar qué combo es el más adecuado para cada situación.

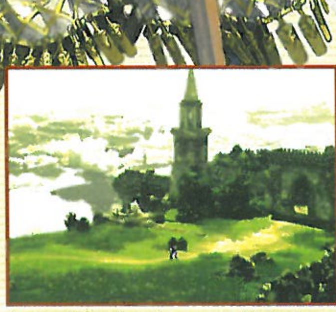
Cuando haya que dedicarse a la exploración, Lenneth se pone su armadura celestial y explora niveles estilo plataformas-acción, incluyendo saltos, deslizamientos, ataques rápidos, y la habilidad de crear cristales que pueden utilizarse con distintos propósitos, como trepar paredes, lanzar o paralizar a enemigos; aunque, en cuanto toquemos a un enemigo entraremos inmediatamente en modalidad de combate.

El propósito final de enfrentarse a cualquier enemigo, aparte de liberar almas perdidas y, en general, despachar a los malos, es conseguir experiencia para los miembros de nuestro grupo y mejorar sus puntuaciones tanto como sea posible. También nos interesará equiparlos con los objetos y armas más poderosos posible, pues el objetivo final (una vez alcanzado un determinado nivel de habilidad) es enviarlos a Asgard para luchar del lado de los dioses. Si enviamos a personajes débiles, nuestro bando perderá.

Con su combinación de avance de personajes, estilo simulación divina, exploración de scroll lateral, y su especial sistema de combos, Valkyrie Profile podría llegar a convertirse en uno de los títulos más originales del género de los JDR, y su mezcla de gráficos renderizados y pintados a mano contribuirán sin duda a ello.



▲ Buena parte de los diálogos del juego tendrán voces, y también parece que podremos contar con bastantes comentarios hablados durante y tras las batallas, aunque está por ver si llegarán a doblarlos.



▲ Combinando elementos dibujados a mano y otros renderizados, los fondos del juego ofrecen espectaculares vistas llenas de detalles.

Mezclando géneros

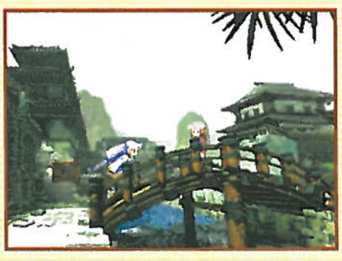
En lugar de limitarnos a vagar por pueblos y mazmorras, en este juego nos encontraremos controlando a Lenneth en secuencias de exploración de scroll lateral en las que podrá realizar ciertos movimientos propios de los plataformas.



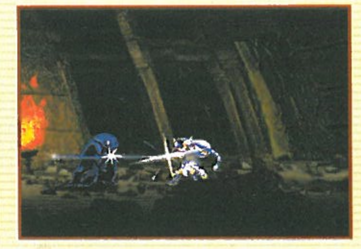
▲ Entre salto y salto, en las fases de exploración podremos encontrar cofres de tesoros que contienen objetos valiosos.



▲ Para llegar a ciertos cofres tendremos que usar cristales para escalar superficies verticales, lo que introduce ciertas mecánicas de juego muy del estilo de los juegos 16 bits.



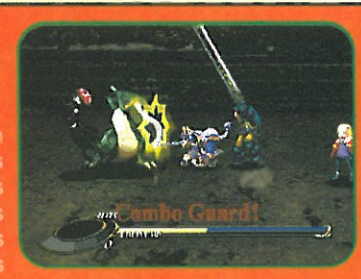
▲ Cuando se encuentra en una población, Lenneth va de incógnito para no alertar a sus habitantes de su auténtica naturaleza, algo que solían hacer mucho los dioses de la mitología clásica griega.



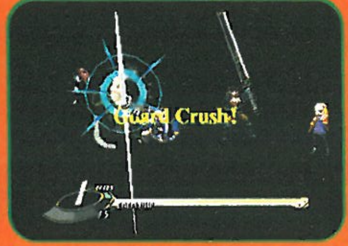
▲ Podremos ver a los enemigos antes de que nos ataquen durante las fases de exploración del juego, e incluso dejarlos paralizados por medio de los cristales de Lenneth.

Ataques originales

Otros juegos de rol nos dejan decidir el orden en que van a actuar nuestros personajes durante el combate, pero Valkyrie Profile nos permitirá que ataquen todos ellos simultáneamente para realizar brutales ataques en múltiples fases contra los enemigos. Descubrir y aprender las distintas combinaciones de que disponemos resultará clave.



▲ Algunas criaturas, como estos no muertos, tienen guardias que sólo se pueden derrotar por medio de ciertos combos.



▲ Si logramos dar con la combinación adecuada, conseguiremos realizar potentísimos ataques que producen graves daños y aplastan a los enemigos.



▲ Si damos un golpe lo suficientemente devastador, podremos realizar un mega-ataque con Lenneth o sus camaradas.

1-2 jugadores

Distribuidor Electronics Arts
Desarrollador Eutechnyx

Fecha de salida Por determinar
Tipo Combate de coches

007 Racing

Paseando a Miss Daisy, seguro que no es...

Con el éxito de El Mañana Nunca Muere (incomprensible, desde luego si no contara con el nombre de James Bond para respaldarlo, porque el juego era de lo más mediocre) y el gran potencial del inminente El Mundo Nunca Es Suficiente, Electronic Arts anda a la búsqueda de nuevos terrenos a los que llevar su franquicia del agente secreto más popular del planeta. 007 Racing (título que todavía no es definitivo) es uno de los intentos de este importante desarrollador de cambiar algo las cosas con respecto a lo que estamos acostumbrados para las correrías de James y sus compañeros de agencia. En vez de ser el propio agente secreto el principal centro de atención del juego, son sus vehículos los que recibirán tratamiento estelar.

Ahora tendremos la oportunidad de ponernos tras el volante de vehículos famosos que han recibido el tratamiento especial "Q" como el Aston Martin, Lotus Esprit y el actual BMW Z3, que tan popular ha resultado en los últimos tiempos. Por el momento, Electronic Arts no suelta prenda respecto al resto de coches que aparecerán en el juego, pero parece ser que podremos encontramos con todos los vehículos importantes de la larga serie de espionaje.

El juego abarcará 15 misiones, que tendrán distintos objetivos. En una ocasión se nos puede pedir que simplemente proporcionemos escolta y protección, mientras en otra nos podemos ver persiguiendo a un objetivo concreto, con el fin de eliminarlo. Vamos, el tipo de cosas normales que suele encontrarse en un día cualquiera de trabajo el agente secreto más ocupado del mundo. Para añadir algo de autenticidad al juego, todas las misiones están libremente basadas o inspiradas por famosas secuencias de las películas de James Bond. ¿Llegaremos a ver la secuencia submarina de La Espía Que Me Amó, o la secuencia aérea de El Hombre De La Pistola De Oro? Todavía no hay forma de saberlo, pero desde luego esperamos que así sea, junto con otros memorables momentos de la serie.

Aunque siempre nos alegra que las compañías traten de hacer algo nuevo con franquicias que ya se supone consagradas, siempre resulta sorprendente cuando esos intentos sirven para producir juegos de calidad. Vale, reconocemos que todavía faltan cosas por pulir y mejorar en 007, pero lo visto hasta el momento ya resulta prometedor. Y junto con esa promesa viene otro rumor de que el juego también podría salir para PlayStation2, no sólo para la Play original. Esperemos que sea cierto.

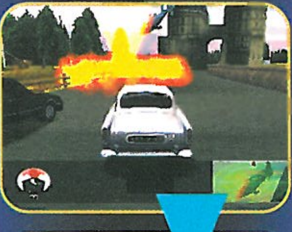
▲ Las misiones de persecución se parecen mucho a las secuencias de ese tipo que se vieron en El Mañana Nunca Muere. Básicamente, se trata de alcanzar a un determinado vehículo mientras tratamos de esquivar bombas y otros peligros.



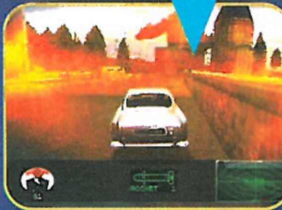
▲ Este helicóptero es uno de los primeros "jefes" que tendremos que derrotar. Afortunadamente, nuestro coche está equipado con misiles más que suficientes para hacer el trabajo. Aunque, naturalmente, tampoco conviene confiarse demasiado.

Volar por los aires

Gracias a una cuenta bancaria virtualmente ilimitada y un arsenal con algunas de las armas más avanzadas del mundo, 007 casi siempre tiene las de ganar en cualquier situación en que se vea metido, y nunca tiene que preocuparse por los daños que causa. Como resultado, tiende a disparar primero y preguntar después.



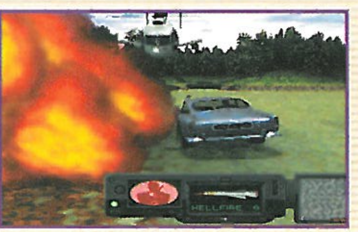




▲ Aunque siempre es estupendo poder pasearse en un coche equipado con lanza-misiles, lo realmente divertido es poder llegar a estrenarlos. No tenemos más que orientar el coche más o menos en la dirección en la que se encuentra el enemigo y abrir fuego. La explosión resultante destruirá prácticamente todo cuanto haya a la vista.



▲ Gracias a su grueso blindaje y sus ventanas a prueba de balas, no parece muy probable que nuestro cochazo vaya a tener ningún problema con ese tipo de la pistola. Hace falta ser idiota. No sabemos ni para qué se molesta en intentarlo. Es ridículo.



▲ Las explosiones de 007 Racing parecen estar muy conseguidas. No sabemos con seguridad qué motor están utilizando en este juego, pero el resultado es desde luego espectacular. Incluso el fondo, con todos esos árboles, es bonito.

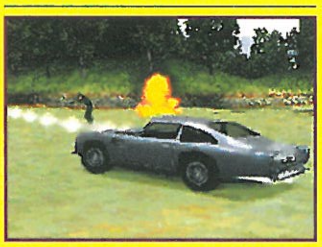
Un arsenal con estilo

Gracias al talento de los científicos y técnicos al servicio de Q, cada uno de los coches de 007 Racing está perfectamente equipado con un arsenal que haría palidecer de envidia al mismísimo Rambo. Aquí tenéis un par de esas armas que utilizaremos en el juego.



▲ Ametralladora - Es el arma más básica de cualquier coche, y va muy bien contra los obstáculos y vehículos más pequeños, aunque si nos encontramos con algo de mayor tamaño, mejor que nos olvidemos y pasemos a otra cosa.





▲▶ Hellfire - Nuestro misil favorito para hacer frente a helicópteros y aviones, ya que puede fijar un blanco y derribarlo de forma rápida y contundente.

1 jugador 1x

Distribuidor Infogrames
Desarrollador Dark Works

Fecha de salida Noviembre
Tipo Survival Horror

ALONE IN THE DARK

El Survival Horror original regresa para dar nuevos sustos

Al mantener presionado el botón L1, podemos mover la linterna a nuestro alrededor con entera libertad. Esto nos permite ver zonas a las que nuestro personaje puede no estar mirando directamente.

La serie de Alone in the Dark fue la pionera en el género de Survival Horror. Cuando salió la primera entrega, el género ni siquiera existía como tal y se consideraba como una aventura gráfica más, que tomaba elementos de los mitos creados por la fértil (y enfermiza) mente del escritor H.P. Lovecraft. La obra de este autor se basaba más en el terror de insinuar aquello que no se ve que en mostrar directamente algo, sin la lluvia de sangre y tripas que caracteriza a la literatura de terror de hoy en día. Esa viene a ser la filosofía que ha adoptado Infogrames a la hora de resucitar la serie y volver a ponerla de máxima actualidad.

Para provocar en el jugador un sentimiento constante de miedo y suspense, los desarrolladores han decidido que la oscuridad desempeñe un papel importante en la aventura. Prácticamente no hay un solo lugar en todo el juego que esté dotado de lo que podría considerarse una buena iluminación, por lo que no vamos a tener más remedio que ir bien provistos de linternas, farolillos, velas o cualquier otro objeto que nos alumbre el camino y nos permita ver por dónde nos metemos. De este modo, nunca sabremos con seguridad qué es lo que nos espera a la vuelta de cualquier esquina hasta que arrojemos algo de luz sobre el lugar... como en las películas de terror, sobre todo las antiguas en blanco y negro.

Teniendo en cuenta el tipo de competencia al que va a tener que hacer frente Infogrames, con dos monstruos consagrados ya en la Play como son Capcom y su serie Resident Evil y Konami con Silent Hill, es bueno saber que la compañía francesa tiene intención de echar toda la carne en el asador. Así, esta última entrega de la serie de Alone in the Dark contará con todo el apoyo de Infogrames con la esperanza de conseguir revitalizar la franquicia. Después de ver el juego en marcha, tiene todas las papeletas para convertirse en un título importante de este año. Más le vale a Capcom no confiarse demasiado.



▲ La oscuridad está presente en todo el juego. No me digas que esto no parece una peli del Bela Lugosi en blanco y negro...



▲ Los escenarios tienen una pinta estupenda. Ya veremos como resultan al final.



▲ Puedes estar enfrascado mirando una zona iluminada en concreto y no ver lo que se te acerca desde la oscuridad, ten mucho cuidadín...



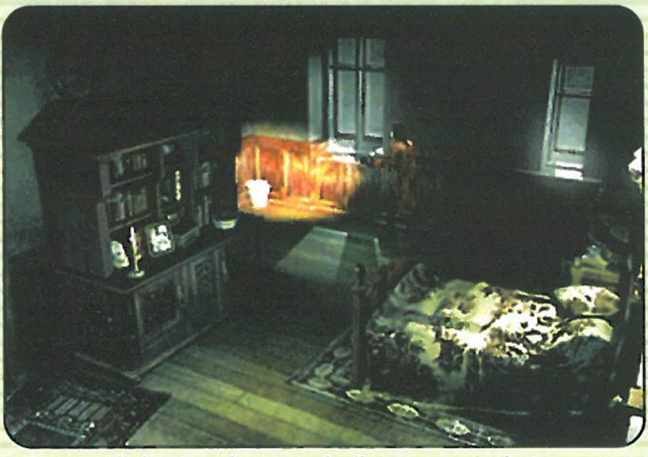
◄ Carnby es el protagonista masculino de esta aventura, cuyo amigo acaba de ser encontrado asesinado. Adivinad a quien le toca resolver el misterio.



▲ Aunque buena parte del juego tiene lugar entre ruinas, también tendremos que explorar escenarios exteriores y subterráneos.



▲ Sólo se puede acceder a la biblioteca a través de esta ventana. Este es uno de los primeros lugares en que nos encontraremos con criaturas de la noche.



▲ Nunca se sabe lo que puede estar acechando en una esquina hasta que apuntemos allí con nuestra linterna. Podría ser un simple objeto, pero también podría ser algo mucho más... mortífero.

A EXAMEN

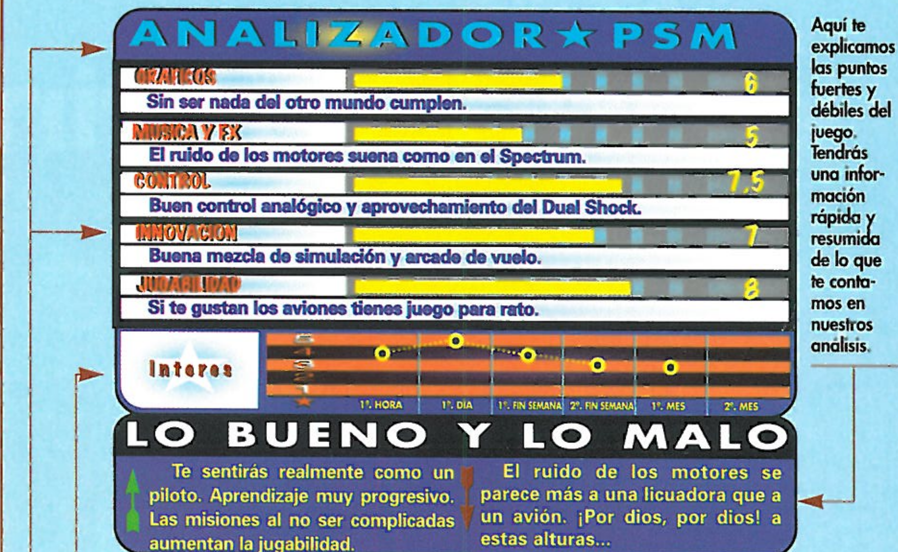
No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuáles merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.

Rompiendo esquemas, el estilo PSM.



Aquí te explicamos las puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones



Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tú.

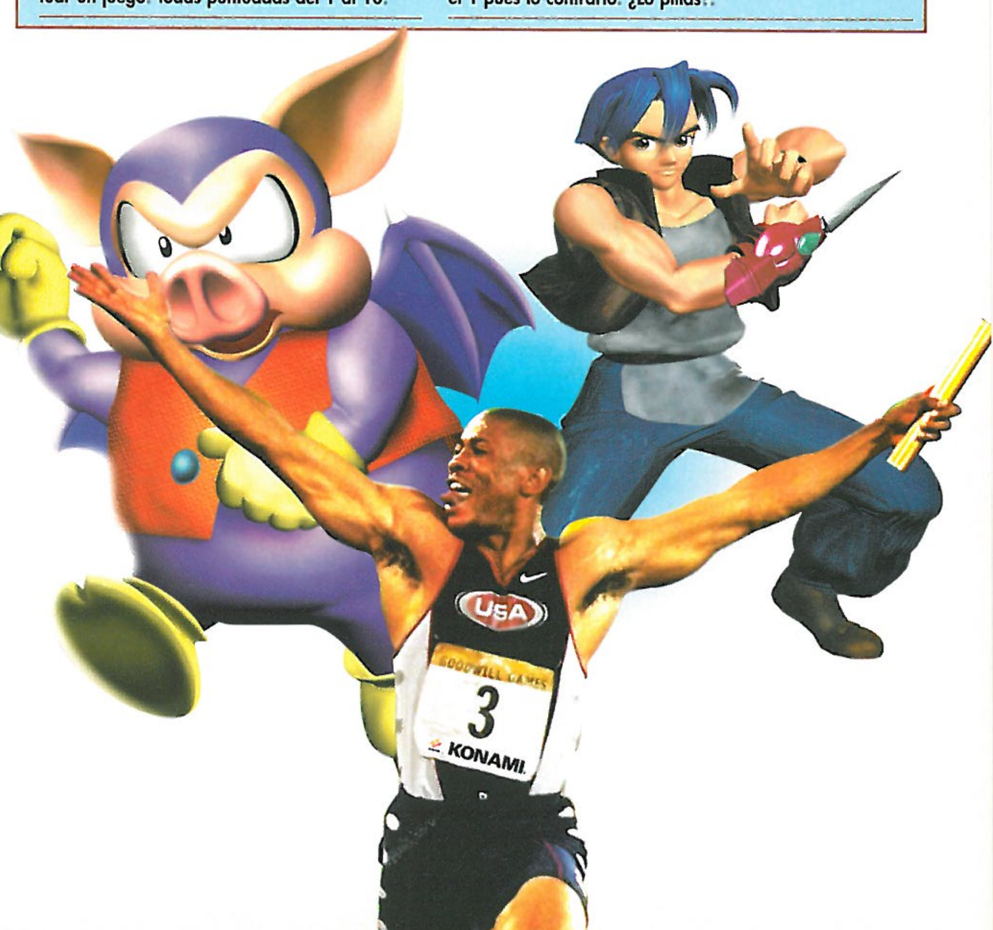
4,5-6 Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.

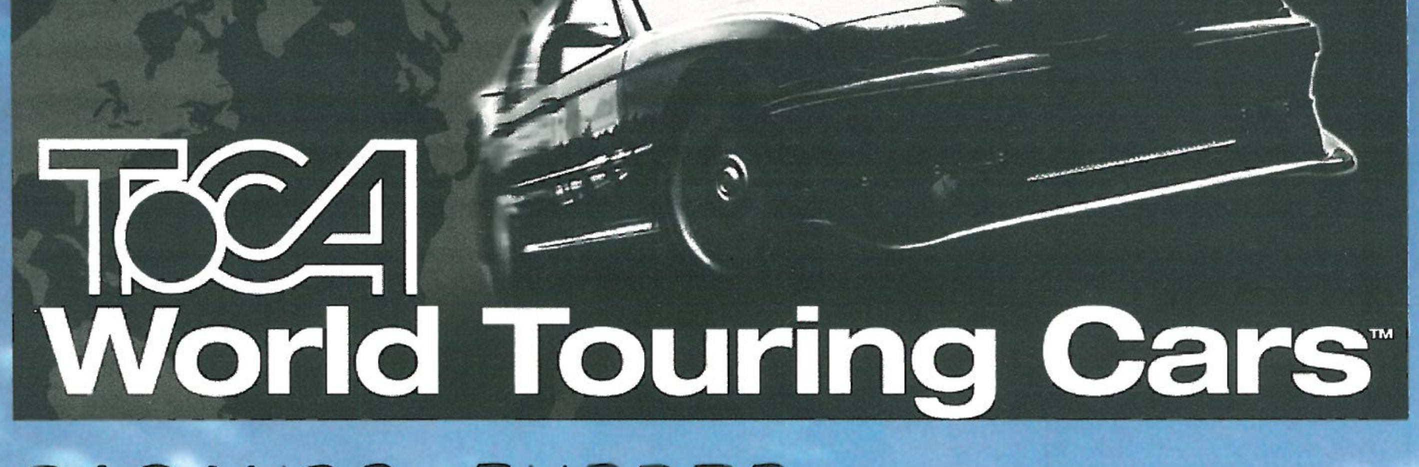


Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.

8-9,9 Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.

10 Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.





TOCA World Touring Cars™

PISANDO FUERTE...

La evolución de los juegos con licencia del Campeonato TOCA de turismos en Playstation ha ido superándose con cada nueva entrega. La excesiva dificultad y poca jugabilidad del primero hicieron de éste un título poco menos que para sibaritas de la conducción. Te salías de la pista y ya te podías dar con un canto en los dientes si lograbas no llegar el último. En la segunda entrega se pulieron bastante estos detalles y se consiguió un juego mucho más racional en cuanto a control y jugabilidad. Quizá en esta tercera entrega se haya optado por un sistema de control algo más arcade, pero aún así, no deja de seguir teniendo ese toque de simulación que nunca ha abandonado a la serie.

TOCA: WTC es el mejor de toda la serie sin ninguna duda y en esta redacción ha ocasionado un auténtico caos en cuanto a piques y horas de juego. De hecho, la semana de cierre de este número, hemos tenido que esconder el juego para poder trabajar. Es que son como niños...

Bromas aparte, la jugabilidad es uno de los aspectos más destacados de este juego junto a su control, preciso y rápido de respuesta. La forma en que están divididos los campeonatos y su progresivo aumento en el nivel de dificultad hacen que sea muy difícil separarte del juego hasta que no logres completar el campeonato del mundo. Podrás participar en campeonatos nacionales, internacionales y mundiales de una forma bastante original. Al principio te encontrarás con ofertas de equipos que necesitan un piloto y al que le exigen superar unos objetivos para admitirle en su equipo. A medida que tus resultados vayan mejorando recibirás ofertas de equipos más punteros y con mejores coches. Irás sumando una serie de puntos con los que conseguirás ir avanzando de categoría en los campeonatos hasta llegar al codiciado campeonato del mundo. Ya sabes, cuanto mejor lo hagas mejores ofertas tendrás y te será más fácil hacerte con el título. Aparte de la opción campeonato tienes una en la que tú mismo puedes configurar tu propio torneo; otra de carrera única, otra de contrarreloj y una en la que pueden participar hasta cuatro jugadores en pantalla partida. De todas maneras os podemos asegurar que éste es un juego en el que echarás más horas en los campeonatos que en otros modos. La I.A. de los opo-

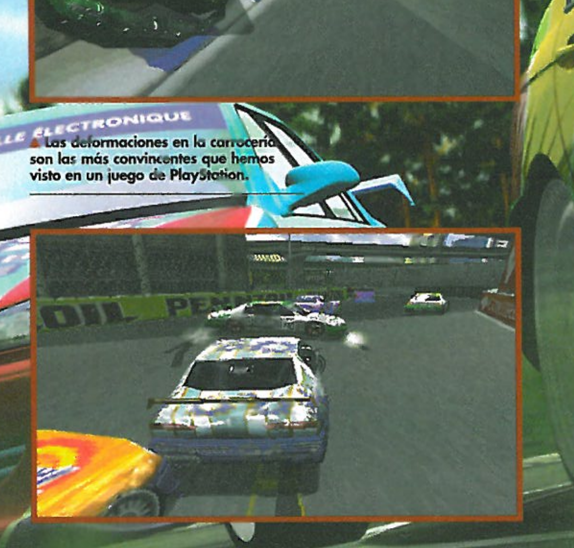


▲ Llegará un momento en el que a base de darte tantas piñas tu coche no aguantará más y el motor dirá basta. ¡Entra en boxes melón!

▲ Las deformaciones en la carrocería son las más convincentes que hemos visto en un juego de PlayStation.



▲ Gana carreras y carreras para tener acceso a los coches especiales del juego.



▲ La Inteligencia Artificial es tan buena que no sólo te pondrán las cosas difíciles sino que ellos también cometerán fallos.

nentes manejados por la CPU es una de las más altas que hemos visto en un juego de carreras. Ellos también se chocan y se salen de la pista, te tapan los huecos, te apuran las frenadas e incluso te darán toques para intentar sacarte de la pista. Una pasada...

El control del coche es fantástico (no hay que olvidar que Codemasters también hizo Colin Mc Rae y eso se nota) y si tienes un volante no dudes ni un momento en usarlo porque es el mejor juego para jugarlo con volante que hemos probado en la redacción. La sensación de velocidad (sobre todo en las vistas interiores) es enorme. Y hablando de vistas, hay una en la que se ve el volante y las manos del piloto (ya se incluyó una similar en las anteriores entregas) que es la más detallada que hemos visto en una consola, se ven moviéndose las agujas del cuenta km. y del cuentarrevoluciones, y se lee perfectamente la velocidad a la que vas.

El apartado gráfico es bastante notable. Los escenarios, basados en circuitos reales, están muy bien detallados y los coches, basados en modelos reales del campeonato de turismos, están realizados por una enorme cantidad de polígonos que se deformarán por el lado donde reciban el impacto. Prepárate a ver como saltan los capós o como se desprenden los parachoques y cómo se abolla el coche siempre por el lado donde reciba el impacto. El realismo es alucinante pero, por otro lado, afecta al aspecto del coche que lo hace parecer excesivamente poligonal. Bueno, lo uno compensa lo otro, así que no hay problema.

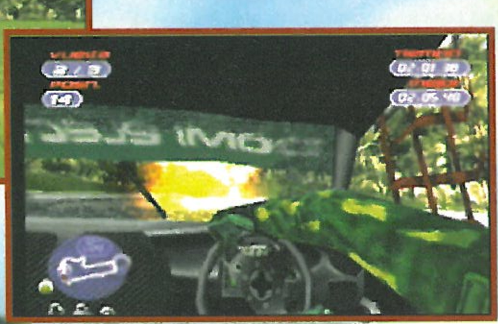
El sonido de los coches es muy bueno y realista y los comentarios de tu jefe de equipo (en castellano) te ayudarán para saber cuando tienes que entrar en boxes, la distancia que te separa de los que tienes detrás y delante y en muchas ocasiones te animará con frases como: ¡A eso le llamo yo conducir!. Muy bueno.

TOCA: World Touring Cars es el mejor juego de carreras, en su estilo, que hemos probado y desde este momento se ha convertido en un juego obligatorio para cualquier amante de la velocidad y de la jugabilidad, además de ser referencia obligada para posteriores juegos del mismo tipo. Cómpratelo sin dudar ni un momento.



▲ ¡Vaya un piloto! ¡Que estás jugando al TOCA, no al Destruction Derby!

▲ Los efectos de luz sobre el piso mojado son alucinantes.



▲ La vista desde el interior del coche es la más conseguida de todos los juegos de la serie TOCA, pero también es la más difícil para pilotar. Aún así merece la pena probarla.



▲ Los desprendimientos de parachoques y capós están a la orden del día. Incluso te los encontrarás tirados por medio de la pista.



▲ ¡Yo destrozaré mi buga, pero tú no pasas, dominguero!.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9
Coches detalladísimos que se deforman según el impacto.	
MÚSICA Y FX	9,5
El sonido de los coches es genial. Bien el comentarista en castellano.	
CONTROL	10
Intuitivo y preciso. Con un volante es el mejor que hemos visto.	
INNOVACIÓN	9
Ampliar la licencia TOCA a nivel mundial aporta más interés al juego.	
JUGABILIDAD	10
El campeonato no te dejará levantarte de la silla hasta que lo acabes.	

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ El control. El modo campeonato. Cómo se deforman los coches. La cantidad de coches.

▼ Podían haber incluído alguna opción para mejorar los coches de motor, etc.

PUNTUACIÓN FINAL:





Tombi! 2

No, no es un avión, ni un burro volando es ¡TOMBI! otra vez pero ¿qué es Tombi?

Desarrollado el pasado verano, el original Tombi fue uno de los juegos más exlcusivos e innovadores que se han desarrollado para el género de las plataformas desde los tiempos de los 16 bits. Para la secuela, el desarrollador Whoopee Camp ha mantenido todas las cosas que hicieron el juego tan grande, a la vez que ha realizado un gran número de mejoras y añadido nuevos elementos (sin mencionar la realización en un mundo completamente poligonal).

El chico salvaje del pelo rosa Tombi ha vuelto para hacer lo que el mejor sabe: correr y saltar a través de un fantasioso mundo propio de los dibujos animados, solo que esta vez no está intentando recuperar su amuleto robado por el malvado Swine (Ahora tiene que salvar a su novia).

Las aventuras de nuestro héroe le llevarán desde la jungla cercana a las playas, a las cumbres de las montañas nevadas, cada una de las cuales es presentada totalmente en 3D y nos muestra a Tombi con docenas de planos diferentes en los que se puede mover, contrariamente a los dos planos (primer plano y fondo) que había en el primer juego.

Esta no es la unica mejora. Tombi tiene acceso ahora a una mayor variedad de armas y nuevos sistemas que le permiten volar, escalar escarpadas superficies, incluso podrá hacer rapel y más. Los niveles están mejor desarrollados, los puzzles son más variados y la experiencia en general es de un desarrollo mucho más elaborado. También la música es mejor y está acompañada por voces.

Por suerte no es necesario resolver todos los puzzles, pero a pesar de ello os recomendamos que intentéis resolverlos, si no queréis quedaros atascados más adelante. Al principio la dificultad de los puzzles es mínima pero, como siempre a medida que vayais avanzando, los problemas aumentan, encontraréis algunos realmente difíciles que acabarán con vuestra paciencia.

Nuestra única crítica significativa es que elegir entre las diferentes direcciones a seguir puede costar un poco al principio cuando aparecen las flechas que nos indican los desvíos a tomar en el entorno. No obstante despues de una corta adaptación el movimiento se hace muy intuitivo.

Esta es la clase de avances que queremos ver en una buena secuela: Más de lo que más nos gusta, gran cantidad de mejoras y un mejor desarrollo. Nos gustaría ver una aventura basada en un entorno de juego completamente 3D (¿Puede ser esto algo que Whoopee Camp se haya marcado como meta para la inevitable secuela?) Solo podemos esperar que asi sea.

▲ Una de las novedades del juego, es que el simpático personaje podrá practicar rapel.

▲ Como cualquier buen juego de plataformas que se precie, Tombi 2 cuenta con la obligatoria secuencia de carrera contrareloj de vagonetas.



▲ ¿Quién quiere una patata cocida? pues ya sabéis lo que tenéis que hacer.



▲ Aunque los escenarios son en 3-D, los movimientos de Tombi en numerosas ocasiones no lo serán.



▲ Los trajes que iréis encontrando os serán de gran ayuda para llegar a sitios a los que antes no habíais podido acceder.



▲ Tombi podrá saltar, volar, agarrarse, escalar pero lo que todavía no ha aprendido es a nadar, así que ya sabéis: mucho cuidadito.



▲ En esta fase Tombi no tendrá que luchar contra los cerdos, podrá disfrazarse como ellos y ser uno más.



▲ Cuando Tombi llegue al rancho Kujara el traje de ardilla le será de gran utilidad.

▼ Resolver los puzzles es una de las partes importantes en el juego, pero no se han olvidado de las típicas plataformas.





ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	9
Escenarios con todo tipo de detalles y definición.	
MUSICA Y FX	8
Acompaña al juego en todo momento, aunque puede resultar cargante.	
CONTROL	8
Es fácil hacerse con el control, aunque para ello necesitaréis práctica.	
INNOVACION	8
Supera en bastantes aspectos al anterior, junto con grandes novedades.	
JUGABILIDAD	9
Engancha desde el principio.	

Interes

1ª HORA | 1º DIA | 1º FIN SEMANA | 2º FIN SEMANA | 1º MES | 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ El diseño de los escenarios y personajes es muy bueno.

▼ Hay algunos puzzles que ni con ayuda divina se pueden resolver.

PUNTUACIÓN FINAL:





En sus marcaas... listooos... ¡a machacarse los dedos!

Uno de esos grandes placeres de los adictos a los arcades ha sido, desde hace mucho tiempo, coger uno de esos juegos de simulación de pruebas atléticas (el propio Track & Field original, el Daley Thompson's Decathlon, que tantos buenos ratos nos hizo pasar en los primeros ordenadores caseros, y muchos otros), juntarse con unos amigos, y dedicarse a ver quién es capaz de machacar botones a más velocidad si hacerse ampollas en los dedos. En los tiempos en los que las máquinas recreativas tenían unos enormes botones redondos con forma de cúpula (sobresalían más por el centro que por los extremos), todo el que fuera mínimamente avispado se conocía el truco que consistía en cogerse un mechero Bic de los de veinte duros y pasarlo a toda velocidad sobre el botón para lograr batir todo tipo de récords sin que peligrara la integridad de los dedos del sufrido jugador.

Ahora la cosa no es tan sencilla, ya que los mandos de PlayStation no permiten ese tipo de trucos, pero siempre se puede recurrir a un mando con turbo para alcanzar unas marcas que para sí quisiera cualquier atleta profesional. Eso, claro, siempre que no nos pillara el jefe de los billares y nos diera la charla por estropearle los botones de la máquina.

De todas formas, sigue habiendo pocas cosas más divertidas que reunirse con tres amigos a machacar los botones de los mandos de la Play hasta dejarlos reducidos a un montón de plástico humeante y deformado. Por esta simple razón el juego original era uno de esos escasos juegos en los que la calidad general era mágicamente superior a la suma de sus partes, aunque no les faltaran defectos.

Sin embargo, International Track & Field 2 parece más una especie de expansión que una secuela en toda regla. Incluye una serie de eventos nuevos, como el remo, ciclismo en modalidad de sprint, levantamiento de pesas, salto de trampolín y el sato de caballo entre otros. Las nuevas pruebas mantienen muy bien el tipo en comparación con las antiguas y, en la mayoría de los casos, sirven para incorporar elementos más estratégicos al conjunto del juego que la típica locura destroza-botones.

De todas las nuevas pruebas incorporadas, las mejores son las de salto de trampolín y gimnasia. En ninguna de las dos lo fundamental es la velocidad con que pulsemos los botones, sino que lo realmente importante es dominar combinaciones de botones y controlar la sincronización de nuestros movimientos. Para superar cualquiera de ellos con una buena puntuación, hace falta práctica, con lo que estamos convencidos que, para muchos jugadores, se convertirán en los favoritos. Los peores son, sin duda, las carreras de kayaks y los sprints de ciclismo, que no parecen más que simples variaciones de los originales. ¿De verdad necesita este juego más pruebas que sustituyan a las originales, pero que resulten idénticas a ellas? Con lo buenas que son las dos que hemos comentado antes, es una pena que estas últimas estropeen la media.

El resto de los cambios que se han producido de una entrega a otra son fundamentalmente cosméticos: encontraremos mejores animaciones de presentación y las repeticiones están más cuidadas que antes, pero, tras haber jugado unas cuantas veces, este es el tipo de detalles que estamos deseando saltarnos para pasar directamente a la siguiente prueba con lo que, aunque se agradecen, no dejan de ser simples accesorios (tampoco es que nos quejemos, vamos).

En conjunto, habría estado bien que Konami se hubiera mostrado algo más atrevido y hubiera incluido unas cuantas pruebas más o hubiera encontrado una forma más interesante de enlazar unas pruebas con otras en una sola competición más entretenida. Tal y como ha quedado, podemos decir que está, esencialmente, a un nivel bastante similar al de su predecesor, con los típicos cambios superficiales (en cuanto a gráficos y demás) que demuestran el paso del tiempo. Teniendo en cuenta que ya casi no se publican juegos de este tipo, no es para quejarse, ya que el nivel medio sigue siendo muy bueno, y asegura unas cuantas horas de diversión con los amigos.

▼ Con las tres vueltas que tenemos que dar antes de llegar al final, la prueba ciclista es la excusa perfecta para acabar con el brazo lleno de agujetas. Lo mejor es usar un mando con turbo y dejarnos de complicaciones.



▲ Hay que coordinar perfectamente nuestros movimientos para soltar el martillo en el momento adecuado... y acertar al árbitro.

◄ Los 100 metros lisos es la prueba más simple de todas: pulsar botones hasta dejarnos los dedos... ¡ouch!

► Para conseguir el récord de salto de longitud, la velocidad es casi lo de menos. Saltar en el momento justo y con el ángulo adecuado es lo esencial.



ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9
Personajes bien detallados y escenarios sencillitos.	
MÚSICA Y FX	7
Típicos de los juegos de olimpiadas.	
CONTROL	8
Buen control, sobre todo en las pruebas de coordinación y combinaciones de botones.	
INNOVACIÓN	7
Algunas pruebas nuevas están muy bien, otras no tanto.	
JUGABILIDAD	8,5
Con algunas mejoras, sigue siendo básicamente el mismo juego.	

Interes: 1ª. HORA · 1º. DIA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Estupendo para jugar con los amigos.
Algunas de las nuevas pruebas son divertidas...

▼ ...pero otras de esas nuevas pruebas no lo son.
Conviene usar un mando que no nos importe machacar

PUNTUACIÓN FINAL: 7,9



NO VUELVAS SIN ELLA

Tras una de las temporadas más largas, plagada con todo tipo de partidos (liga, copa, mundialito,...), y cuando parecía que con la octava copa de Europa del Madrid se iban a acabar los partidos al menos durante un par de meses, llegó la Eurocopa 2000, torneo de selecciones al que EA Sports no podía faltar.

EURO 2000 es un simulador de fútbol al estilo FIFA, aunque con muchas más carencias que aspectos positivos respecto a otras entregas de Electronic Arts, en el que estás al mando de una de las muchas selecciones que lucharon por hacerse un hueco en el campeonato de Europa, y llegar a lo más alto del fútbol continental.

Este "nuevo" simulador te ofrece la posibilidad de llegar a ganar una Eurocopa empezando por las eliminitarios previas, en las que te verás las caras con todos los equipos del continente, incluso con escuadras de la talla de Andorra o Liechtenstein. Pero ésta no es la única posibilidad que tenemos de competir, ya que podemos elegir también un partido amistoso, un desafío, un partido a gol de oro o jugar con los clásicos de la historia de todas las Eurocopas.

El desafío consiste en un torneo rápido contra otros ocho jugadores. Es un torneo a una sola vuelta que se juega en el mismo estadio empezando desde cuartos de final. En la modalidad gol de oro se enfrentan dos equipos que tratan de alcanzar un número de goles entre uno y diez, según queramos nosotros.

Pero lo mejor del juego es sin duda la modalidad de clásicas, que sólo se activa una vez te hayas acabado el juego en modo Euro 2000. En esta modalidad se pueden jugar todas las Eurocopas de la historia a partir de semifinales, y cada vez que vayas ganando aparecerá la siguiente.

Otro de los aspectos destacados de EURO 2000, y algo en lo que EA Sports no podía fallar, es en la base de datos, que contiene todos los equipos de Europa, incluso los más insiginificantes, con todos los datos del juego de cada uno de los jugadores para que podamos establecer la estrategia que queramos en cada partido.

Aun así, y aunque la variedad de modalidades y la base de datos del juego son bastante aceptables, EURO 2000 presenta más aspectos negativos que positivos.

En primer lugar, los gráficos del juego son muy malos, y aunque de lejos parece que se disimulan un poco, cuando marcas un gol y la cámara se acerca al jugador te das cuenta de que no se parece en nada a la realidad, en contraste con lo que habíamos visto en FIFA 2000.

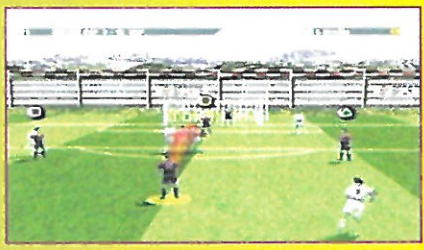
La jugabilidad es bastante decepcionante también, ya que los regates son pocos y la dificultad se limita en sortear al contrario mientras vas corriendo, para que cuando llegues al área tires y metas gol. Ésta es la única posibilidad que tienes de meter un gol porque intentarlo de córner o de falta es una utopía, por lo menos contra la máquina, ya que jugando contra un amigo siempre puede caer un gol de córner.

La música de EURO 2000 es buena e incluso hay un álbum oficial del campeonato, con DJ's como Dario G, Paul Van Dyk o Dj Jean, mientras que los comentarios corren de la mano (o mejor dicho de la voz) de Manolo Lama y Paco González, y aunque al principio puedan parecerte buenos cambiarás de opinión cuando veas que se han repetido cinco veces en un mismo partido.

EURO 2000 es un simulador más de fútbol realizado sobre las bases de FIFA 2000, aunque en éste no se llega a alcanzar ni la mitad de calidad que en FIFA. Destaca la modalidad de clásicos, pero el número de defectos es mucho mayor que el de aspectos positivos.



▲ Por supuesto que en un juego de EA Sports no podría faltar la opción de elegir el idioma.



▲ El modo entrenamiento sirve para practicar estrategias que luego aplicarás en el juego. Practica, no es tan difícil como te imaginas hacer un gol de "friki".



▲ Como es habitual en los FIFA, y este es un derivado de ellos, las opciones de cámara son numerosas.



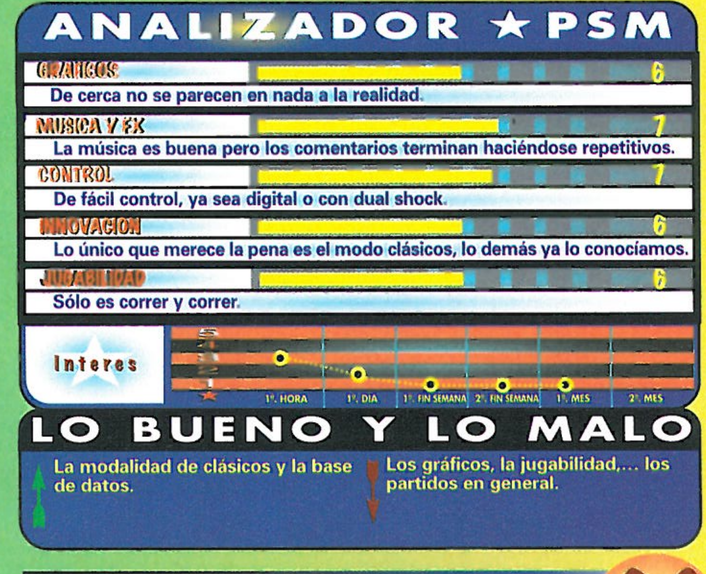
▲ Los agrupamientos de las selecciones son tal y como fueron en la pasada Euro 2000.



▲ Los menús gozan de esa calidad que sólo sabe darles la gente de EA Sports.



▲ Voleas, chilenas y otras habilidades futboleras se dan cita en este juego.





GALERIANS
ガレリアンズ

Si te gustan los juegos de "Survival Horror" y necesitas uno mientras hasta que salga Dino Crisis 2, este puede ser el juego que estabas buscando. Como se suele decir "la primera en la frente" y es que nada más comenzar el juego empiezan los problemas, acostumbrados al uso de armas convencionales, hacerse con el control de los poderes síquicos de Rion resulta complicado pero no imposible. Para potenciar los ataques el protagonista necesita ciertas sustancias que iremos encontrando a lo largo del juego, pero eso sí, hay que tener en cuenta que cada vez que Rion utiliza sus poderes su mente se debilita. Para controlar su estado contamos con un indicador de AP, si llega al final, Rion tiene los días contados y será el momento de utilizar el Delmetor.

Una de las claves del juego está en como y cuando utilizar el Delmetor. No lo malgastéis, ya que su número es muy escaso, una pequeña ayudita y es gratis, aunque veáis que el indicador de AP está al máximo, mientras Rion no utilice sus poderes no es necesario que se lo déis, eso quiere decir que si podéis esquivar a los enemigos hacerlo.

No os creáis que el juego se desarrolla sólo dentro del laboratorio, una vez superada esta etapa los escenarios cambian completamente, desde la casa de los padres de Rion a un hotel de mala muerte y el centro de investigación.

Durante todo el juego deberéis ir encontrando llaves, abriendo puertas, encontrando objetos y eso es lo que os servirá para ir avanzando de nivel. Otro consejito, si no queréis acabar dando vueltas en círculos como tontos, lo tenéis muy fácil, utilizar el mapa, el que avisa no es traidor.

En cuanto al inventario su utilización es sencilla, ahora bien, sólo podréis acaparar un número limitado de objetos, tendréis que dar prioridad una vez más al Delmetor.

Para solucionar los puzzles no hace falta que hagáis uso de vuestros poderes siquicos, poner a funcionar vuestra materia gris y problema solucionado.

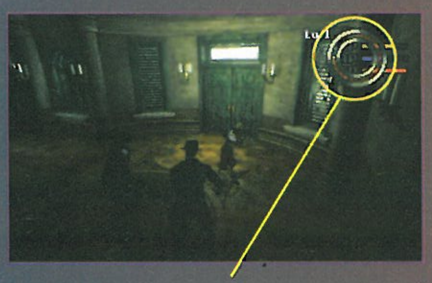
Y como siempre no faltan los problemas. La IA de los enemigos no es muy buena, los guardias por ejemplo no te seguirán a través de las puertas e incluso algunos ignoran lo que ocurre en el fondo de un corredor o sala, ¿a eso se le llama un trabajo bien hecho?. La cámara es realmente mala. Algunas veces te presenta vistas rídiculas, que hacen que resulte realmente difícil el control de Rion en las batallas.

Al final de cada nivel os tendréis que enfrentar con un jefe "malísimo", es cuestión de paciencia y de no quedarse parado en ningún momento, si además de todo esto utilizáis el ataque síquico adecuado, y aquí ya no hay ayuditas, no tendréis problemas para deshaceros de ellos.

De todas formas, Galerians es un juego absorbente, con una intrigante historia, escenarios tétricos que te envuelven y te obligan a terminar el juego.



▲ Las escenas cinemáticas te dan pistas para solucionar los puzzles.

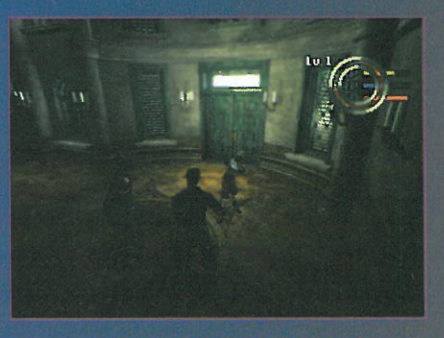

▲ La intensidad del ataque de Rion es más fuerte si consigues que el circulo sea completo.



▲ Cuando veáis el indicador de AP al máximo es el momento de usar el Delmetor.



▲ El guardia no se inmutará hasta que no hayáis atravesado la puerta.

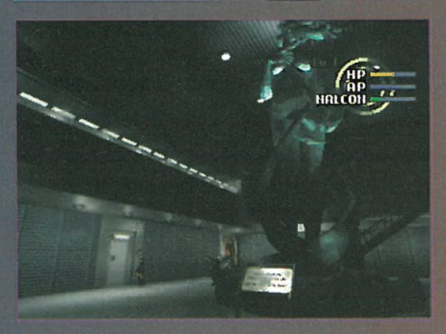


▲ Nunca se sabe lo que os puede aparecer detrás de una puerta.



▲ A veces es desesperante el control del juego, tus enemigos se mueven con una facilidad pasmosa mientras que Rion parece un pato mareado.

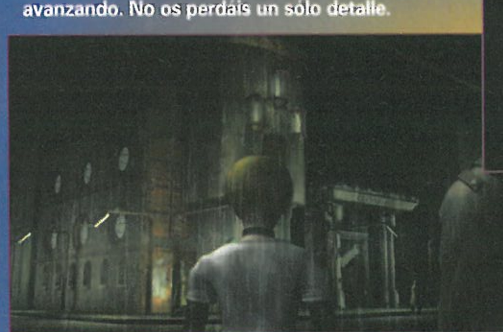

▲ Si llegáis hasta aquí espero que nos déis las gracias. La única forma para poder atravesar el agujero sin caer es........
presionando la X mientrás estáis agarrados. De nada.



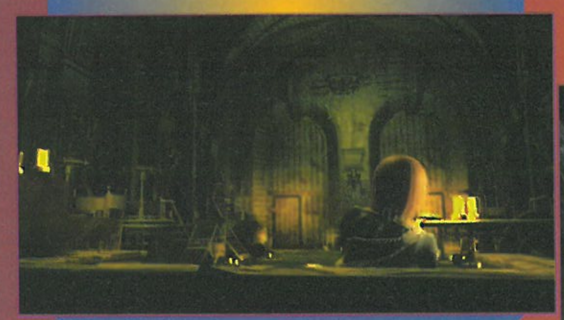
▲ La estatua es muy bonita, si señor, pero a nosotros lo que nos interesa es ver a esa panda de zombis que se acercan por detrás.

Escenas cinemáticas

Unas estupendas escenas cinemáticas ayudarán a que la tenebrosa historia vaya avanzando. No os perdáis un sólo detalle.

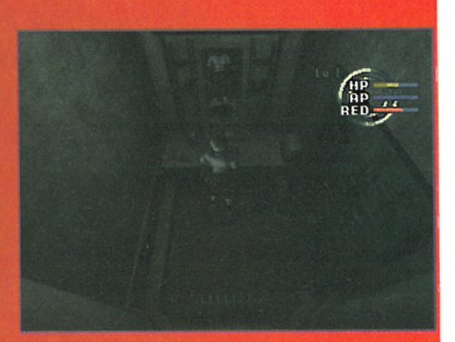








▲ La habitación de los padres de Rion, que interesante camas separadas, y es que la relación entre ambos acabó deteriorándose mucho.



▲ Habrá sitios a los que tendréis que acudir más de una vez, para encontrar el objeto que os hace falta.

Los más malos



▲ El hombre pájaro. Uno de los primeros jefes con los que os tendréis que enfrentar. Paciencia.



▲ El doctor. Uno de los principales cumpables de todas las desgracias de Rion.



▲ Rita, es interesante a la vez que divertido ver a Rita subida en una mesa y tirándote sillas a la cabeza.



▲ Reinha, si al final van a ser todos buenos.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota
GRAFICOS	9,5
Las escenas cinemáticas son realmente buenas. Los escenarios están muy cuidados.	
MUSICA Y FX	8,5
Ayuda a crear el ambiente tétrico y de terror que envuelve al juego.	
CONTROL	7
Deja mucho que desear, sobre todo cuando tus enemigos se mueven mejor.	
INNOVACION	9,5
Las armas de Rion no tiene nada que ver con cualquier otro juego.	
JUGABILIDAD	9,5
Si se trataba de enganchar, lo han conseguido.	

Interes

1ª. HORA | 1º. DIA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Las escenas cinemáticas son increíbles.
El juego te acaba enganchando hasta el final.

La cámara es desesperante, se centra en detalles insignificantes y pasa de lo importante.
El control no es todo lo bueno que uno espera.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,8

1-4 jugadores 1x

Distribuidor Infogrames
Desarrollador Infogrames

Fecha de salida Disponible
Tipo: Arcade de lucha

GEKIDO URBAN FIGHTERS

A CACHETE LIMPIO POR NEW TOKIO

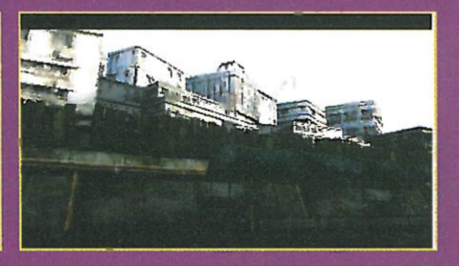
Nos encontramos en un futuro próximo, en la conflictiva ciudad de New Tokio. La banda de Kintaro está haciendo lo posible para obtener el dominio de la ciudad, apelando para ello al mismísimo infierno. Para ello, raptan a la inocente Angela, la cual utilizarán para conseguir sus objetivos más despiadados. Angela teme seriamente por su vida, y se encuentra en serio peligro; pero no todo está perdido, su familia, preocupada por su desaparición, contrata a Travis, uno de los detectives más duros de la ciudad, para que salga a buscarla. Travis sabe que la misión es muy complicada, por lo que no irá sólo. Pedirá ayuda a Michelle, una antigua novia que se ha convertido en una excelente luchadora (y que además tiene dos razones de peso), para que le acompañe en la búsqueda de Ángela. La misión es arriesgada y peligrosa. ¿Te atreves).

Historias aparte, Gekido es un juego de acción a la antigua usanza, en el que debemos ir avanzando por diferentes niveles en los que tendremos a su vez que ir derrotando a numerosos y variados enemigos que intentan interponerse en nuestro camino. No tendremos que preocuparnos lo más mínimo por mejorar nuestras habilidades dando saltos, esquivando objetos, buscando pasadizos ocultos, ni nada por el estilo. Nuestra misión consistirá únicamente en ir avanzando según vayamos derrotando a los enemigos. Es algo parecido al mítico Double Dragon, en el cual después de cargarnos a los enemigos de una pantalla, te salía una flecha indicando que siguieses en una dirección. Mas o menos Gekido es lo mismo, pero actualizado a los tiempos que hoy vivimos, lo que supone una mejora gráfica bastante importante, una música mucho más variada, y mayor número de movimientos en los combates.

Gekido dispone de 17 apasionantes misiones que recorren los escenarios más variados y coloristas, que van desde un barco, una avenida principal, tejados, edificios, y muchos más, todos ellos con el único objetivo de llegar hasta nuestro objetivo final: Ángela. Para afrontar este desafío podremos elegir inicialmente entre cuatro personajes principales, que podrán ser ampliados a nueve según vayamos avanzando a lo largo del juego. Además de los dos personajes ya mencionados en la introducción, podemos elegir también entre Tetsuo y Ushi, un pedazo de maromo de más de dos metros con una fuerza



▲ ¿Quién dijo que las chicas no son guerreras?.



▲ los escenarios son una de las partes más interesantes del juego.



▲ En cualquier momento puede entrar un colega al juego para echarte una mano.



▲ Avanzar, avanzar y avanzar, es el fundamento del juego.



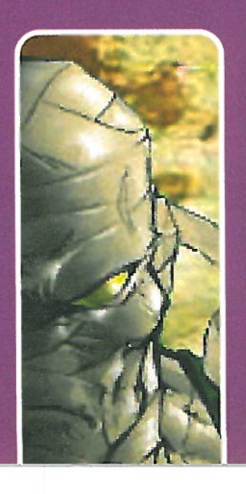
▲ Fíjate lo que puede ocurrir cuando el indicador de rabia llega al máximo. ¡Apartaos que voy!.



▲ Se veía venir, he dicho que os apartéis...

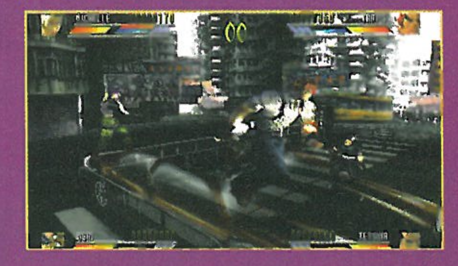








▲ ...que le digan a Goliath que David era un milindres...



▲ La estética Manga del juego es un aspecto destacable.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	Escenarios muy coloristas y detallados.	8
MÚSICA Y FX	Acabarás harto de los gritos estilo Ninja.	7
CONTROL	Variedad de golpes pero con pocas opciones de lucha.	6,8
INNOVACIÓN	Hacía mucho que un juego de este tipo no visitaba a la gris.	7,5
JUGABILIDAD	Te parecerá que estás haciendo todo el tiempo lo mismo.	6,5

Interes

1º. HORA | 1º. DIA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Mucha variedad de escenarios y enemigos. No permite la relajación ni un segundo. Muchos personajes.

A los que no les vaya esto, puede parecerles repetitivo. Sólo se lucha y punto. Los motoristas son desquiciantes, como los gritos de ninjas.

PUNTUACIÓN FINAL:



descomunal. Como te puedes imaginar, cada uno de los personajes posee unas características distintas, y dependerá de cual elijamos para tener como cualidad esencial la habilidad, la fuerza, o la velocidad. Además, cada personaje posee una serie de combos que nos irán descubriendo a lo largo del juego, algunos de los cuales nos pueden volver tarumbas hasta poder realizarlos. Todos los personajes poseen, además de la típica barra de vida o energía, una barra de rabia, la cual podremos utilizar cuando nos veamos en una situación delicada para volvernos durante unos segundos, unas auténticas máquinas capaces de destrozar a nuestros enemigos como si fueran de mantequilla. Pero como no sólo de puñetazos y patadas vive el hombre, también disponemos de una amplia variedad de objetos que podremos ir cogiendo para acabar con nuestros enemigos o recuperar nuestra energía; estos van desde cajas a pollos, pasando por pistolas, machetes, ametralladoras, y una decena más de objetos que nos ayudarán en la peligrosa lucha.

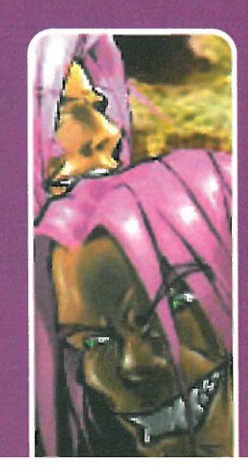
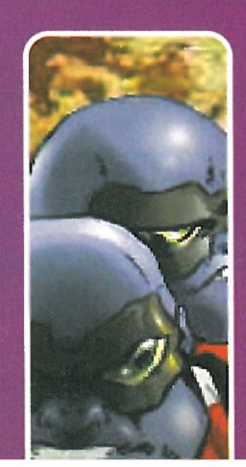
Cuando comiences a jugar, sobre todo si lo haces en modo dos jugadores, verás que empiezas a pasar pantallas y misiones como si fueran churros, pero no te engañes, porque el juego es más difícil de lo que parece, y a la hora de juego, comenzarás a observar como las complicaciones aumentan progresivamente. Cada fase dispone de una serie de enemigos finales de lo más extravagantes, desde los típicos robots, hasta el gordo Homer (nada que ver con el que todos conocemos), que intentará chamuscarnos con su poderoso lanzallamas. Por cierto, que el juego también dispone de un modo Arena, que consiste en una lucha de cuatro jugadores al modo todos-contra-todos, y en el que se trata básicamente de sobrevivir. Ahora eres tú el que debe decidir si te merece la pena comprarte un juego así. A los fanáticos de este tipo de juegos se lo recomendamos fervientemente.



▲ Lo mejor es el modo cooperativo desde uno a cuatro colegas.



▲ Cuidado con Gobbo y sus ataques de fuego.



1-4 jugadores | 1x CD | Distribuidor Proein | Desarrollador THQ | Fecha de salida Disponible | Tipo: Arcade



CON PAÑALES Y A LO LOCO

Hablar de Rugrats es, seguramente, hablar de los personajes de menos edad pero a la vez más populares que haya dado el mundo de los dibujos animados. Tras el éxito obtenido con la serie, la posterior película, y su primer paso por los videojuegos , llegan ahora con una nueva aventura que cambia el salón de casa por el estudio de televisión donde se rueda la serie Rugrats: Studio Tour.

Si en la primera parte pudimos vivir una aventura en pañales basada en el sistema de minijuegos (minigolf, karts,...) en escenarios que correspondían a la casa de nuestros amigos, esta segunda parte conserva el mismo sistema pero nos lleva a los platós de televisión donde los Rugrats ruedan la serie.

Todo comienza cuando uno de los peques se queda encerrado en un cuarto, por lo que sus compañeros tendrán que lanzarse a la búsqueda de las llaves que le saquen de ahí.

A partir de ese momento, cada uno de los Rugrats deberá superar una prueba determinada (luego lo harán el resto de sus compañeros) para obtener las codiciadas llaves: carreras de karts, búsqueda de tesoros en una isla, recoger monedas desde una vagoneta o atrapar marcianos con tu nave espacial serán algunos de los retos que tendremos que alcanzar.

Hay cuatro platós diferentes donde se reparten los minijuegos: el espacio exterior, donde podrás manejar tu nave espacial; la isla del tesoro, en la que recoger llaves y tesoros sin toparnos con el enemigo, que tratará de robarnos las posesiones; las pistas de karts, idóneas para vivir frenéticas aventuras en tu miniplaza o la mina, donde a bordo de la vagoneta habrá que recoger monedas sin chocar con tus contrincantes.

Además, también podremos jugar partidos de minigolf, tirar a la diana,... todo ello teniendo en cuenta que el reloj siempre corre en contra nuestra.

Uno de los mayores alicientes del juego son las carreras de karts, en las que podrás dejar atrás a tus rivales lanzándoles todo tipo de objetos como balones o incluso pañales, lo que les hará perder el tiempo preciso para que les pegues una buena pasada.

El problema de Rugrats: Studio Tour es la facilidad de todas sus pruebas, de manera que te puedes acabar el juego en un par de tardes, e incluso menos, por lo que es mas que nada recomendable para niños.

Otro de los aspectos que falla es la cámara, que realiza unos cambios de posición constantes que sólo sirven para levantar más de un quebradero de cabeza. De todos modos, el control del juego es sencillo, tanto si utilizas Dual Shock como si no, con movimientos rápidos que dan mucha agilidad al juego, como en las carreras de karts, por ejemplo.

Gráficamente, se basa en dibujos animados, por lo que tiene imágenes bonitas y divertidas, pero lógicamente no presenta la espectacularidad de otros juegos en este apartado.

Rugrats: Studio Tour es un juego con el que se puede pasar un rato muy entretenido, pero su facilidad y su corta duración hacen que principalmente lo recomendemos para los peques de la casa.



▲ La prueba de karts es la más divertida del juego.



▲ Enanos a la caza del tesoro...



▲ El juego del minigolf tiene su chicha.



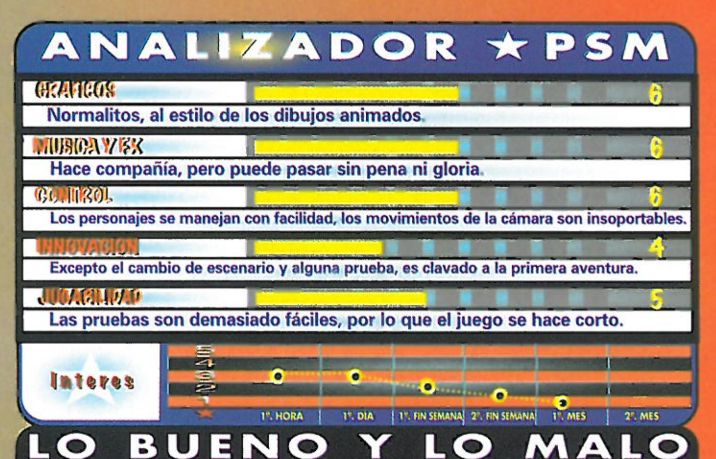
▲ El mapa nos ayudará en nuestra búsqueda del tesoro.



▲ Carreras de karts para dos jugadores a pantalla partida. Superdivertido



▲ Sooy minerooo....



ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	6	Normalitos, al estilo de los dibujos animados.
MÚSICA Y FX	6	Hace compañía, pero puede pasar sin pena ni gloria.
CONTROL	6	Los personajes se manejan con facilidad, los movimientos de la cámara son insoportables.
INNOVACIÓN	4	Excepto el cambio de escenario y alguna prueba, es clavado a la primera aventura.
JUGABILIDAD	5	Las pruebas son demasiado fáciles, por lo que el juego se hace corto.

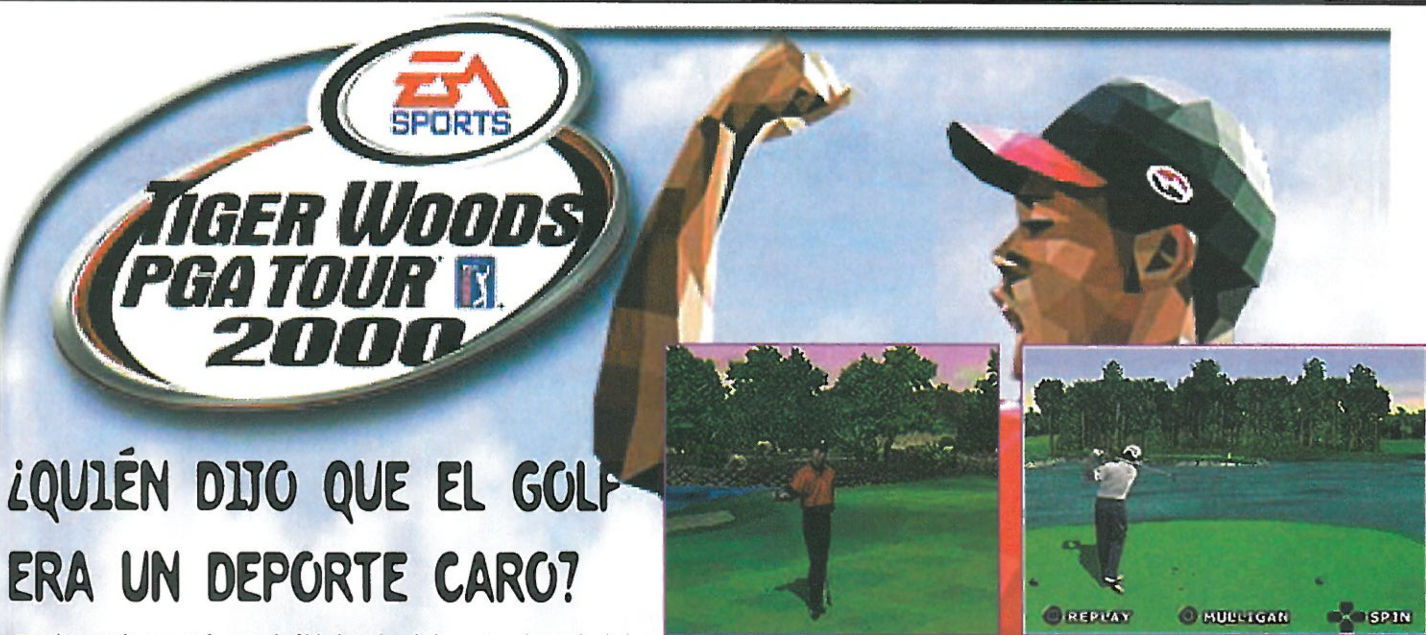
LO BUENO Y LO MALO

▲ La variedad de minijuegos. Los karts.

▼ La facilidad de las pruebas. Los movimientos de cámara. La corta duración. El parecido con el primer juego.



PUNTUACIÓN FINAL: 5,4



¿QUIÉN DIJO QUE EL GOLF ERA UN DEPORTE CARO?

▲ Tiger nos invita a iniciarnos en el noble deporte del golf.

▲ Una vez realizado el golpe tienes la opción de ver la repetición o usar, si te ha salido mal, la opción mulligan aunque penalizarás.

Al contrario que en juegos de fútbol, tenis o baloncesto, el mundo de los simuladores de golf no ha sido aprovechado casi nunca por las compañías en cuanto a cantidad y calidad de lanzamientos. Hasta ahora destacaba la saga Everybody´s Golf, pero está se basaba más en el entretenimiento que en la simulación.

En Tiger Woods PGA TOUR 2000 encontramos ese realismo que faltaba en anteriores juegos y además no falta una buena dosis de entretenimiento y jugabilidad, gracias a la variedad de enfrentamientos y a la larga duración.

El juego presenta dos modalidades principales: sólo o tour. La modalidad sólo te permite entrenar golpes, campos y disputar torneos, pero lo más aconsejable son los partidos por parejas. En estos partidos puedes compartir bola con otro golfista alternando golpes para intentar vencer a otra pareja, o elegir jugar cada uno con su bola y escoger la que haya hecho menor número de golpes. Otra de las opciones de la modalidad sólo es la de eliminatorias, en las que cuatro golfistas disputan un hoyo y se elimina el que peor lo haga, hasta que sólo queda uno.

El apartado central del juego reside en la modalidad tour, en la que tienes que completar el recorrido del circuito PGA, que consiste en cinco campos de cuatro días de duración cada uno. El objetivo de la modalidad tour es terminar la temporada con las mayores ganancias para ser coronado como campeón.

Tiger Woods PGA TOUR 2000 dispone de cinco campos diferentes para jugar: Poppy Hills, Summerlin, Canyons, Badlands y Sawgrass. Cada uno de estos campos tiene sus características específicas, y mientras uno puede tener más zonas de arena, otro presenta mayor cantidad de agua o de desniveles.

Para llegar a dominar todos los golpes disponemos de cinco golfistas profesionales. El jugador más completo de todos es Tiger Woods, como no podía ser de otra manera, acompañado por Leonard, Janzen, Faxon y O´Meara, cada uno con unas características determinadas por lo que mientras uno es bueno con el swing, otro destaca en el putt.

Si en algo se diferencia este juego de otros simuladores de golf es en el realismo, aspecto en el que los gráficos tiene bastante importancia, pues tanto los golfistas como los campos son presentados con todos y cada uno de sus detalles, si bien no llegan a tener la calidad de otros juegos deportivos como FIFA, por ejemplo. Aun así, Tiger Woods PGA TOUR 2000 se sitúa a la cabeza de los juegos de golf creados hasta ahora en cuanto a gráficos se refiere.

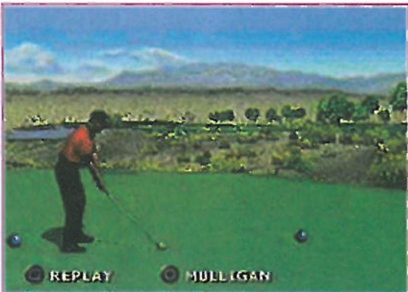
El control de tu golfista lo puedes hacer con el stick o con las teclas normales. El stick es más sencillo y rápido de manejar pero es algo más difícil, porque los golpes se suelen ir de dirección. Con las teclas puedes controlar mejor la dirección y la potencia, aunque tienes que pulsar tres veces por cada golpe que realices.

El apartado sonoro destaca por los comentarios que hace Woods de cada tiro, lo que pasa es que los dice en inglés y uno no se entera de nada. Por otra parte, la música del juego en general es sencillita y nollega a destacar.

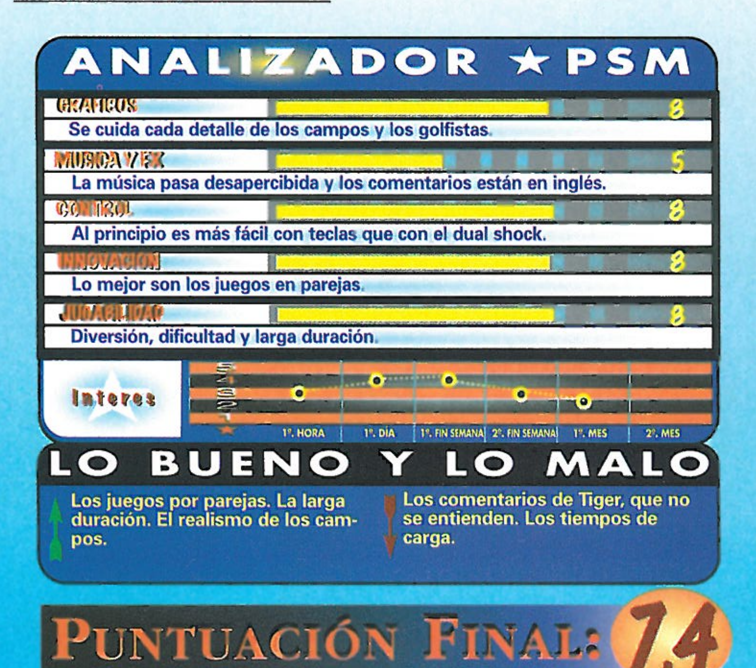
Tiger Woods PGA TOUR 2000 es uno de los juegos de golf que nos muestra este deporte de una manera más realista ante lo que veníamos viendo en otros juegos como Everybody´s Golf, que se centraban más en la diversión, y viene a completar el vacío que había en cuanto a este tipo de simuladores, que son muy demandados por la gente a pesar de la poca práctica que se da en la realidad.



▲ ¡Bien! ¡Bravo! por fin he aprendido a meterla.



▲ De una buena salida del tee depende el resto del par.





LA RESURRECCIÓN DE UN GRAN CLÁSI-

Gauntlet es uno de esos clásicos que todo el que ya estaba enganchado a esto de los videojuegos cuando salió recuerda con cariño. La mecánica de juego era muy sencilla: acompañados de otros tres amigos, podíamos meternos por una serie infinita de laberintos generados de forma aleatoria y llenos hasta los topes de hordas de esqueletos, ratas, y otros muchos bichos. El ritmo era frenético y prácticamente no había un momento de descanso. La perspectiva era cenital (visto desde arriba) y los gráficos eran sencillos pero muy buenos para lo que se hacía entonces. Y encima podían jugar cuatro a la vez, llevando cada uno a su propio personaje, algo que, antes de la proliferación de los PCs, las redes, Internet y demás no se podía hacer más que en muy raras ocasiones como esa. El juego fue un gran éxito en su momento y logró dejar un buen recuerdo en la mente de todos los aficionados de la época. Aprovechando el gran tirón que seguía teniendo el juego entre los veteranos, pensando que se convertiría en un éxito instantáneo, Midway decidió sacar hace poco una versión completamente actualizada del arcade, y eso es Gauntlet Legends. Ahora nos llega, con bastante retraso, la versión para PlayStation de esa recreativa.

Poco queda del Gauntlet original en esta versión. Sigue habiendo cuatro héroes que se tienen que abrir paso por una serie de escenarios, eliminando a un buen número de bichos y poco más. El entorno es completamente 3D y la perspectiva ya no es cenital. Los gráficos en la recreativa habían mejorado sustancialmente (los años no pasan en balde, desde luego), sin embargo, la conversión a PlayStation ha quedado muy perjudicada en este aspecto. Sabemos que las diferencias son inevitables, pero como ha ocurrido con otros juegos, en esta ocasión parecen excesivos. Las animaciones han quedado muy pobres, prácticamente inexistentes en algunos casos, y cuesta distinguir lo que son muchas de las criaturas tras la operación de trasplante a la Play, más que verse, se adivina.

Además, los escenarios ya no están generados aleatoriamente. Existe un número de niveles fijo, y las criaturas que nos encontramos allí están determinadas por el propio entorno en el que nos encontramos (armaduras en la fortaleza, zombies en el cementerio, momias en la tumba egipcia...).

Hay más objetos y power-ups para recoger, y el dinero que consigamos nos puede servir para hacer compras en la tienda, entre un nivel y otro, para conseguir más pociones mágicas, vida, y otros power-ups útiles (como disparo rápido, disparo triple, fénix, o martillo de Thor).

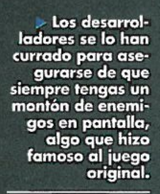
También se ha añadido una especie de historia que sirve para jus-

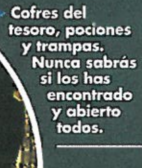


Si miles y miles de demonios no son suficientes para acabar contigo, algunas veces hasta la Muerte en persona aparecerá para hacerlo.



Los desarrolladores se lo han currado para asegurarse de que siempre tengas un montón de enemigos en pantalla, algo que hizo famoso al juego original.





Un ejemplo de uno de los jefes finales que te encontrarás. ¿Verdad que no tiene pinta de ser muy amable con los aventureros?.



Cofres del tesoro, pociones y trampas. Nunca sabrás si los has encontrado y abierto todos.



A diferencia con el original en el que podías jugar con otros tres colegas, en esta ocasión se ha dejado en dos jugadores. Una pena...



Esta es la pantalla central de destinos a los que podrás ir con sólo saltar dentro de esos círculos brillantes.

tificar toda la acción, de modo que, en vez de limitarnos a dar vueltas por cada nivel buscando simplemente la salida, tenemos que encontrar también una serie de objetos. En primer lugar, los más importantes son las trece piedras rúnicas que hacen falta para que podamos acceder al infierno y encerrar allí para siempre a Skorne, el villano final del juego. También tendremos que encontrar unos monolitos que son los que nos van abriendo paso a los siguientes mundos de juego. Por si eso no fuera suficiente, para enfrentarnos a los distintos jefes, disponemos de unas armas, que también habrá que buscar, y que nos ayudarán en el combate contra ellos. La mayoría de todos esos objetos especiales no está a simple vista esperando a que pasemos por allí para cogerlo, sino que está escondido tras algún obstáculo, bajo algún elemento del terreno o similar, y normalmente para llegar a ellos tendremos que pulsar antes una serie de interruptores que encontramos repartidos por todo el nivel. En algunos casos también habrá que "romper" alguna pared con nuestros disparos. Eso da pie a una serie de puzzles, algunos rebuscados, otros más ingeniosos, aunque, en caso de duda, todos pueden resolverse pulsando todos los interruptores que encontremos en un determinado nivel y volviéndolo a recorrer. Al final, cuando todos estén pulsados, y todas las puertas abiertas, resortes activados, etc. acabaremos encontrando lo que necesitamos. No tiene mayor problema.

Lo más flojo del juego son sin duda los combates con los jefes. Primero, por ser las criaturas más grandes, es donde mejor se puede apreciar la escasa cantidad de polígonos utilizados para generarlos. Ya hemos dicho antes que los gráficos son muy inferiores a los de la recreativa, y aquí puede verse claramente. Además, los combates no son nada interesantes ni emocionantes. Lo único que podemos hacer con nuestro personaje es disparar, ya que movernos de un lado a otro de la pantalla por lo general no conduce a nada. La mayoría de los ataques de los jefes no afectan a un punto concreto, lo que nos permitiría movernos para esquivarlo, sino que afectan a toda la zona, con lo que no podemos hacer nada para evitarlos, de modo que el único recurso que nos queda es ponernos en plan película del Oeste: frente a frente con el villano, y a ver quién es el más rápido (con los power-ups adecuados y suficiente vida no deberíamos tener problema).

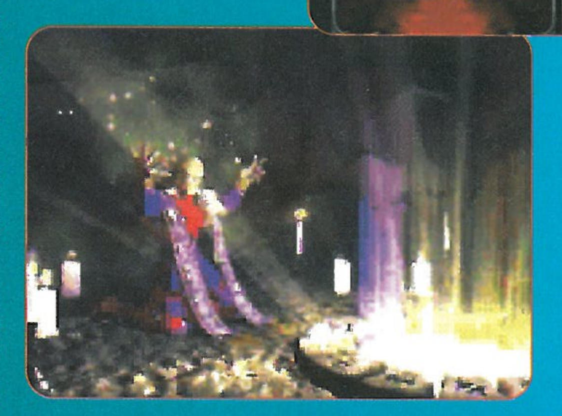
Otro de los detalles que menos nos ha gustado es la desaparición de los cuatro jugadores. Sigue habiendo cuatro personajes (más los secretos, pero eso es otra historia), pero sólo podremos jugar con otro amigo. Uno de los elementos más divertidos, tanto del Gauntlet original como del Gauntlet Legends era la posibilidad de jugar con tres personas más. Teniendo en cuenta que no utiliza ningún sistema de pantalla dividida, sino que todos los personajes aparecen simultáneamente en pantalla, y que otros juegos, como el FIFA o similares permiten que haya cuatro jugadores simultáneamente en pantalla, no nos hace ninguna gracia que se elimine en la versión de Play. Nos resulta difícil creer que, con lo simples que han quedado los gráficos, nuestra consola no tenga potencia suficiente para manejar a tanto personaje a la vez, y más si tenemos en cuenta que hay momentos en que podemos vernos completamente rodeados de criaturas y no por eso el juego se bloquea ni nada por el estilo.

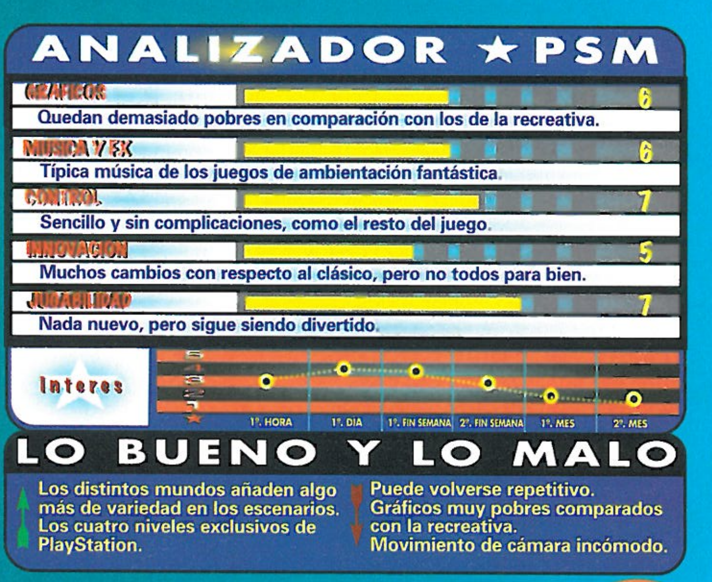
La mecánica de juego sigue siendo igualmente sencilla, y resulta bastante divertida al principio, pero puede acabar por volverse bastante monótona después de unas horas, aunque los distintos escenarios y criaturas contribuyen a añadir algo más de variedad para que no se haga tan repetitivo y, de todas formas, el juego no es tan largo. Cualquier jugador más o menos hábil puede terminarse el juego en unas 20 horas, o incluso menos. AL menos, la posibilidad de invitar a un amigo a jugar y de volver a visitar los niveles ya vistos (el juego no es completamente lineal y podemos transportarnos de un nivel a otro sin problemas, pasando antes por el nexo central) permiten seguir jugando unas horas más, pero no demasiado. Con cuatro jugadores podríamos haber seguido muchas horas más.



Una situación difícil: uno de los dos caerá...

Acabas de entrar en un nivel nuevo y no tienes potenciadores. Lo llevas crudo colega.



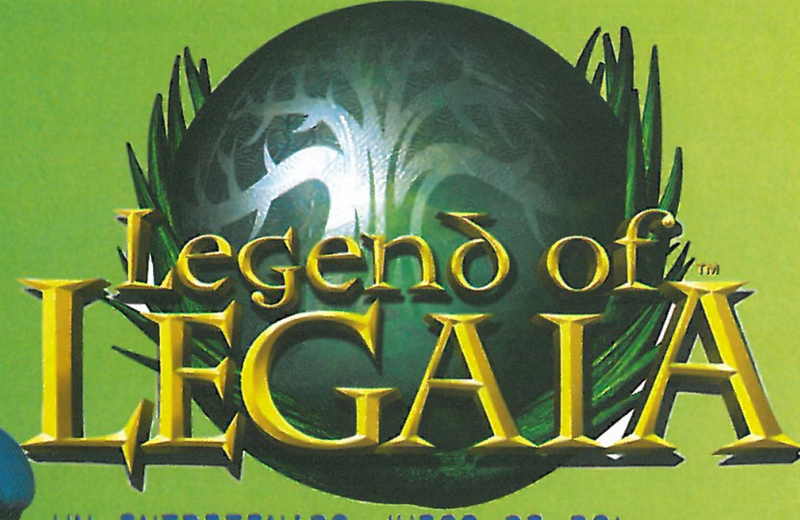




1 jugador 1x

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Sony CE

Fecha de salida Disponible
Tipo: Rol



Legend of Legaia

UN ENTRETENIDO JUEGO DE ROL CON UN ORIGINAL SISTEMA DE COMBATE

Bueno, ha tardado lo suyo pero ya está aquí por fin. Uno de esos juegos de rol que muchos aficionados pedían una y otra vez, ya que habían oído hablar mucho de él pero que, por una u otra razón, no llegaba a ver la luz en nuestro país. Teniendo en cuenta que el título es anterior a Final Fantasy VIII, a nadie se le pasará por alto que llega con un buen retraso, puesto que ya casi tenemos aquí Final Fantasy IX.

Legend of Legaia presumía en su momento de ser el primer juego de rol que estaba enteramente hecho en 3D, tanto los fondos como los personajes estaban generados a base de polígonos. Teniendo en cuenta la gran cantidad de juegos de rol que en teoría se avecinan (decimos en teoría porque ya sabemos de unos cuantos que no van a llegar a distribuirse en España, aunque sí lleguen al resto de mercados, por lo que parece que tendremos que vivir la supuesta avalancha de JDR a través de las tiendas de importación), lo normal es tratar de ofrecer un producto que tenga algo nuevo que le permita diferenciarse del resto (aunque en el caso de FFIX, con ofrecer simplemente más de lo mismo, ya lo tienen vendido). En el caso de Legend of Legaia, ese algo nuevo viene en la forma del motor de combate.

El típico combate por turnos de los juegos de rol tradicionales sufre una interesante transformación cuando pasa por Legaia de modo que las órdenes se introducen manualmente utilizando la cruceta del mando para indicar si queremos huir o luchar, usar magia u objetos de nuestro inventario o luchar cuerpo a cuerpo y, si nos decidimos por esto último, el tipo de golpes que queremos dar: patada por alto, patada por bajo, golpe con la izquierda, golpe con la derecha. Una vez dadas las instrucciones a nuestros personajes, se pone en marcha la secuencia de combate, realizando cada uno de ellos sus correspondientes acciones, así como nuestros enemigos. El resultado es de lo más dinámico y espectacular, y consigue que cada asalto parezca desarrollarse en tiempo real, como si en realidad se tratara de un juego de lucha, y no de rol. A eso hay que añadir la posibilidad de ejecutar todo tipo de potentes combos combinando los cuatro golpes de que disponen los personajes, que naturalmente hacen mucho más daño que los ataques normales.

El sistema de magia también es especial, ya que los personajes no tienen, por sí mismos, habilidades mágicas, sino que pueden absorber a ciertos enemigos caídos en combate, para invocarlos más adelante, y que sean ellos los que lancen el hechizo. Cada una de las criaturas tiene un solo hechizo con un efecto concreto, que depende del elemento al que pertenezcan (fuego, viento, luz, tierra...), por lo que, para poder lanzar distintos hechizos, tendremos que absorber distintas criaturas. Además, como es lógico, hay unos hechizos más potentes que otros, aunque todos ellos se pueden aumentar de nivel con el simple uso.



El final del juego dependerá de las respuestas que des a lo largo de la aventura. Piénsalo bien cuando hables con los personajes.

Como decimos, es un sistema que consigue que los combates resulten bastante entretenidos, en comparación con lo que suele pasar en tantísimos JDR, en los que acaba convirtiéndose en una pesadez. Quizá el único inconveniente es que no nos permitan saltarnos las secuencias de animación que se producen al lanzar un hechizo, ya que, aunque no son demasiado largas, y la primera vez que las vemos resultan bastante espectaculares, después de usar el mismo hechizo doscientas veces, lo que estamos deseando es que se termine de una vez para seguir con el resto de la pelea. Otro detalle que nos hubiera gustado es que nos hubieran permitido organizar mejor las acciones de nuestros personajes, para poder montar una buena estrategia de combate, en vez de ser el propio juego el que determine el orden. Aunque tampoco cuesta mucho fijarse bien en cómo va el orden de batalla según las acciones de cada uno, siempre hay posibilidades de error cuando no se puede saber con total seguridad.

Es una pena que la historia y los personajes del juego no estén a la altura del sistema de lucha. No es que la historia sea mala, ni mucho menos. Empieza siendo aparentemente muy sencilla y poco a poco se va desarrollando con alguna que otra sorpresa antes de llegar al final, pero algo falla y no logra despegar y absorber completamente al jugador. Quizá sea cosa de los personajes, que no dejan de ser bastante típicos, y no consiguen ser lo suficiente tridimensionales y tener el necesario encanto para que nos interesemos suficientemente por ellos. Esto no deja de ser curioso, pues la historia es bastante larga y tiene muchísimos diálogos. Teniendo en cuenta que sólo llevamos a tres personajes, sin opción de cambiarlos por otros, y con la cantidad de conversaciones que mantienen entre ellos y con el resto de personas que se encuentran a lo largo de la extensa aventura que viven, deberían haber tenido tiempo más que suficiente para desarrollarse, pero no es así. El caso de Noa





▲ ¿Qué demonios es eso? Desde luego si hay algo que no falta en Legend of Legaia es imaginación.

▼ Los pueblos están muy bien detallados y llenos de gente con la que charlar y obtener información.





▲ El sistema de combate es uno de los puntos atractivos del juego.

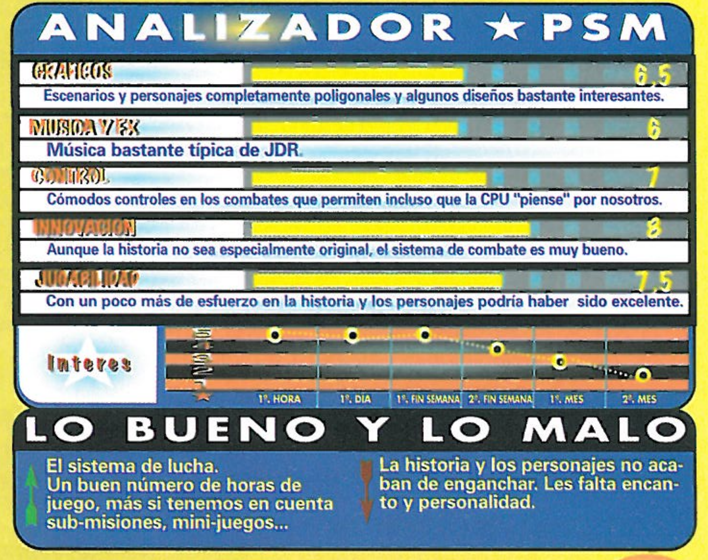
▲ Muy similar a FFVIII, los personajes de Legaia tendrán la capacidad de aprender las habilidades de algunos mounstruos en combate.



▶ Algunos enfrentamientos con los jefazos te lo harán pasar muy mal. Asegurate de llevar suficientes ítems de curación para enfrentarte a ellos.

es bastante claro. Empieza siendo una niña inocentona al estilo del Goku de Dragon Ball, no sabe nada del mundo, y no ha conocido a nadie más que a la loba que la ha criado hasta el principio del juego. A lo largo de la historia hace constantemente gala de esa exagerada ingenuidad que le caracteriza, de modo que, lo que empieza siendo un personaje más o menos simpático, acaba por perder la gracia y hacerse más bien pesado. Vahn es el héroe joven e inexperto que tiene que salvar el mundo y ya está, de ahí no pasa. Siempre se porta de una forma muy noble, desinteresada y predecible, sin más. No deja de hacer siempre lo que podríamos esperar de un personaje así. Muy típico. No es que eso sea malo, los protagonistas de este tipo de historias tampoco tienen por qué ser el colmo de la originalidad. Pero el caso es que, al ver todo el conjunto de la historia (sus protagonistas, los personajes que conocen, las aventuras que corren), no acaba de alcanzar el nivel de otros títulos.

Eso no quiere decir que no merezca la pena. Al fin y al cabo, no todos los días tenemos el placer de probar un JDR totalmente en castellano, y como hemos dicho antes, el sistema de lucha está muy bien. Además Legaia tiene también unos cuantos mini-juegos divertidos (de pesca, de baile, de lucha, una tragaperras) que le añaden cierta variedad y gracia. Si además tenemos en cuenta que la historia es bastante larga y cargada de diálogos, tenemos por delante un buen número de horas de juego (a menos, naturalmente que paséis de todo y os vayáis directamente a batir el récord de velocidad). Eso sí, no os deis demasiada prisa en ir al encuentro de los jefes. Tomáos vuestro tiempo para subir de nivel e ir bien equipados antes de enfrentaros a ellos, pues pueden resultar algo puñeteros de derrotar, y desesperar a más de uno. Si os organizáis bien y cuidáis los ataques y la magia de cada uno de los protagonistas, no deberíais tener muchos problemas.







1 a 4 jugadores 1x

Distribuidor Proeim
Desarrollador THQ/Yuke´s

Fecha de salida Disponible
Tipo Lucha/Wrestling

STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES

CÓMO CONVERTIRSE EN UN JEDI

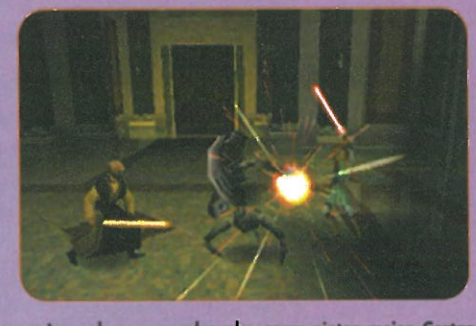
Jedi Power Battles es uno de esos juegos de pegar cachetes que muchos esperábamos impacientes. Aquellos enamorados de juegos de dos jugadores como Golden Axe, Double Dragon, y todos aquellos famosos juegos de recreativas, encontramos en JPB una forma de revivir esos viejos tiempos en los que nos dejábamos las pelas a pachas con un colega en los recreativos. JPB consiste básicamente en ir avanzando por los variados escenarios, a base de ir combatiendo y destrozando a los diferentes droides y máquinas galácticas que encontraremos en nuestro camino. No todo consiste en pegar mamporros, ya que las plataformas juegan también un papel muy importante; tenemos que poseer y adquirir una buena destreza y manejo del mando, y el dominio del salto resultará fundamental si no queremos quedarnos sin vidas a las primeras de cambio. La verdad es que visto así, parece que este juego es bastante similar a Star Wars: Episodio I y la verdad es que en el fondo mantienen bastante parecido.También mantienen una cierta coincidencia en el modo de juego; son juegos de acción en los que los combates y un buen manejo del mando resultan fundamentales. El juego ofrece bastantes opciones y variados escenarios. El contenido se reparte en diez niveles, en los cuales tendremos que salir de la nave de la federación mercantil, cruzar los pantanos de Naboo, buscar a Anakin en Tatooine, y muchos escenarios más, hasta poder llegar a la batalla final con Darth Maul. Podemos elegir entre cinco personajes para afrontar nuestra aventura. Cada uno de ellos poseen diferentes características: en uno destaca la velocidad (Obi-Wan kenobi), en otro la fuerza (Plo Koon), otro es más equilibrado (Mace Windu)... Cada uno de ellos, posee diferentes movimientos especiales y puede realizar ataques exclusivos; Además, podemos servirnos de la fuerza para abrirnos camino (el especialista en este tema es Qui-Gon). Si jugamos solos nunca nos sentiremos desamparados, ya que a lo largo del juego nos encontraremos con la ayuda de muchos personajes, como el pesado de Jar Jar Binks, la Reina Amidala, etc. Nuestros adversarios también son de diferentes tipos, y encontraremos desde el típico droide cutre que fulminaremos sin despeinarnos, hasta el malvado Darth Maul, pasando por mercenarios, ladrones, tanques...

El aspecto gráfico no es nada del otro mundo, y es bastante extraño a la hora de pelear, porque deberemos fijar nuestro objetivo si no queremos que nuestro sable láser se dedique a cortar el aire. Los saltos también son bastante desesperantes, y nunca conseguiremos dominarlo del todo.

Esperamos que con esto os quedéis ya un poco orientados sobre lo que os podéis encontrar en Jedi Power Battles. Los incondicionales de la saga no deben perdérselo, aunque sólo sea por revivir el ambiente Star Wars una vez más. Para el resto, puede gustar o no, pero no pierdes nada si te pasas una tarde viciándote con un amiguete, ¿o no?.



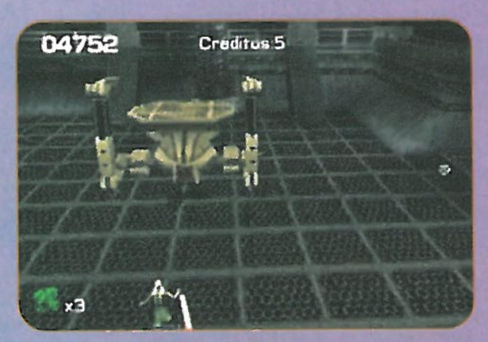
¡Oh no! Otro de esos niveles de saltitos. Perderás más vidas en estas fases que luchando con los Droides.



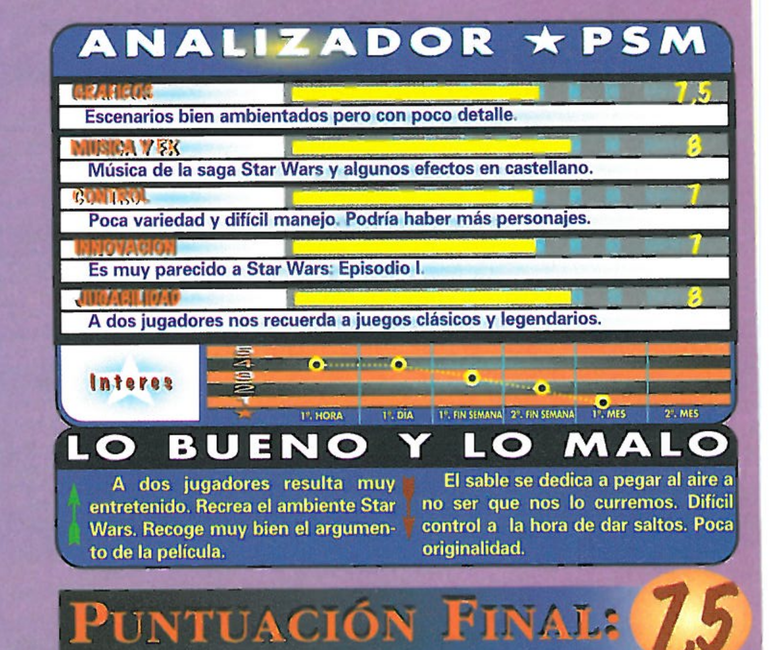
Jugando con un colega las cosas pintan mejor. Cortan más dos sables que uno, aunque tendrás que compartir las vidas; no todo iban a ser ventajas...



Te vienen pisando los talones y encima el subnormal de Jar Jar no hace más que incordiarte. ¡Pírate ya chaval!



Los jefes de final de nivel, más que difíciles, son pesaditos.



PRESENTACION INTERNACIONAL DE TOCA: WORLD TOURING CARS EN BARCELONA

El pasado mes de Julio tuvimos la oportunidad de asistir a algo que no suele ser habitual en este gremio. La presentación internacional para toda la prensa europea de un videojuego en nuestro país. Y digo que no suele ser habitual porque normalmente (y más tratándose de una compañía inglesa) este tipo de presentaciones se suelen realizar en el país en el que se encuentra el equipo programador. En esta ocasión Codemasters escogió el incomparable marco del Circuit de Catalunya (uno de los mejores del mundo) para presentar su nueva entrega de la serie TOCA que, dado el carácter abierto que ha reformado a esta competición de turismos, se llamará World Touring Cars.
Lo más original fue la forma de presentar el juego. Después de una exposición por parte de sus programadores y una rueda de prensa, la organización nos propuso tomar parte en un campeonato en el propio circuíto y con coches de verdad. Para la ocasión dispusimos de los Audi A4 de la Escuela de Conducción y Seguridad Audi en los que un instructor nos mostraba las trazadas y frenadas ideales del circuíto para después realizarlas nosotros. Los equipos eran por parejas y no se trataba de hacer el mejor tiempo, sino de que los cronos de los dos componentes de cada equipo fueran lo más aproximados posible. Posteriormente había que pasar a la consola y realizar lo mismo pero con los coches del juego. Al final fueron los alemanes los que se llevaron el gato al agua; ya se sabe, los "cabezacuadradas" son los reyes del cálculo y la precisión. Las sorpresas no terminaron ahí, ya que los chicos de Codemasters nos invitaron también a dar una vuelta en helicóptero por Barcelona que nos dejó con la boca abierta, por lo alucinante del paisaje y por las "maniobras" del piloto ya que más de uno y una bajó del aparato en cuestión con el estómago en la mano. Una gran presentación para un gran juego. Desde aquí queremos felicitar a Clara Ramírez de Codemasters, organizadora de todo el cotarro, por habernos hecho pasar un día inolvidable en las carreras y por lo bien montado que estuvo todo. Un 10 para la tía Clara y para Codemasters.



▲Toda la prensa española de cenorrio en uno de los mejores restaurantes de Barcelona junto a la tía Clara de Codemasters. Esto es nivel...



▲Una de las experiencias más alucinantes que hemos vivido: Darse un perolo por los cielos de la Ciudad Condal con acrobacias incluidas. Por favor ¿alguien ha visto mi estómago?



▲El instructor de la Escuela de Conducción y Seguridad Audi junto a Mercedes de Proein dando instrucciones para la competición.



▲Concentración, nervios de acero, pepino de coche...¡Tenemos que ganar!



▲Pero al final fueron los "cabezacuadradas" los que se llevaron el trofeo a casa. La próxima os esperamos...

Los reportajes de Modowey

Wacky Races de Infogrames: Crónica de una juerga anunciada

Nuestros amigos de Infogrames nos invitaron a asistir a la presentación de Wacky Races (aunque seguro que te sonará mas por el nombre de Los Autos Locos). El perro Patán y sus risitas, Pierre Nodoyuna y Pedro Bello, son algunos de los protagonistas de estas carreras locas, que Infogrames ha lanzado al mercado. El protagonista del juego es el perrito Patán, que nos recuerda con su risa seca a nuestro jefe (¡uyyy¡¡ perdón), y representa la imagen del juego con un look de corredor con "mala uva". La presentación tuvo lugar en "Zumolandia " del Parque de Atracciones... ¿será porque nos van a dar un zumo ?. En una pantalla gigante nos enseñan las características técnicas de conductor y pasajero de los automóviles de las carreras. Y comienzan los regalos, una bolsita con pinturas y con un libro para colorear (¡¡traaas¡¡) lo peor que nos podían dar, como niños uno tras otro vamos abriendo la bolsita y como posesos comenzamos la carrera de pintura, la hoja 7, la tengo hecha, déjame el color amarillo marengo, ¡Eh tu no me quites el rojo ¡ Se nos exige atención de una vez pero ni caso, hasta que nos invitan a correr unas de las carreras del juego. Bruno de Superjuegos, Hightower de La Noche Más Loca y dos guapis que no conocía se disponen a jugar en una carrera.

Preparados... listos... ¡Ya!. Todas las ilusiones de la redacción de PSM puestas en Hightower para ganar un perrito Patán gigante. Ánimo, Ánimo, Ánimo....... And the winner is " Bruno de Superjuegos "...me lo cargo. No entiendo como es posible que haya perdido, con lo bien que nos quedaría en la redacción un peazo perro como ese. Al final todos decepcionados... Menos mal que después nos dan el piscolabis de rigor atendido por grillos, digo camareros de amarillo y después "Ven al Parque" nos dan el regalo mas preciado ¡UN CAAAALCO SUPERDIVERSION! para montar en todas las atracciones del Parque, Yuuuujuuuu. Como el correcaminos, nos vamos a la lanzadera 4 valientes a 80 mts de altura, me recojo mi coleta en lo alto de la cabeza y me dispongo a entrar. De repente me paran en la puerta y me dicen: ¿Tu no eres el Modowey ese de la radio y de la revista PSM? Y yo alucinado, si mira, yo te lo explico " Papa pone una semillita en mama....3,2,1... Haaaaaasta luego. 80 metros en 3 segundos, se me ha corrido hasta el rimel, de ahí nos dirigimos al Aladino, arriba, abajo, el estómago comienza a realizar estragos, nos paramos un poco y de repente vemos pasar a nuestro redactor David empapado. Parecía "El Patito Feo" totalmente mojado, porque acababa de subir a la montaña rusa de agua, pues a por ella. Vaya un error, casi nos ahogamos, había mas agua dentro de la barca que fuera, logramos bajar de la atracción achicando agua.

Después de comer nos quedaba mucho por montar: la noria, los coches de choque, me compran un algodón dulce, el calor aprieta una barbaridad, los fiordos, una bajada que sirve para mojarse, los rápidos, los lentos, Top Dance, vamos que no quedó sitio libre donde mi circulito no montara, pero el que mas nos impactó fue una montaña rusa supermoderna, "El Tornado " vueltas y vueltas, 14.000.000 de loopings alrededor de su eje, otra subida mas, otra bajada, increíble, muy pero que muy recomendable como el Wacky Races.

EVALUACIÓN FINAL: Un cansancio considerable y el jefe un dolor de estómago considerable, será nenaza que se marea por montar en una atracción (sí lo siento aqui se cuenta todo).

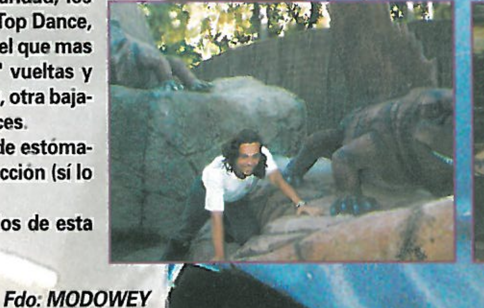
Os dejo con la sesión de fotos de visitantes del Parque incluidos los de esta redacción JURASSIC PSM

Un besis y hasta el mes que viene

Fdo: MODOWEY

Oye guapis, esta no era la idea cuando te dije que me comieras la coleta...

▼Modowey volvió al jurásico mientras el equipo de PSM y La Noche Más Loca (la tía Sofi incluída) posaban para la posteridad







RUFF DRIVERZ
LES RYTHMES DIGITALES
CLAUDIO COCCOLUTO
DINO LENNY
SKANK
MERCHANT OF MENACE
beatmania
KONAMI
ENVÍANOS UNA POSTAL MARCHOSA
beatmania
KONAMI
beatmania
KONAMI
Y PODRÁS LLEVARTE UNO DE LOS PACKS BEATMANIA COMPUESTOS POR:
UNA CAMISETA
UNA GORRA DE DJ.
Y UN CD DE MOLOKO
RUFF DRIVERZ
Envía tus postales a la siguiente dirección:
Revista PSM
C/ José María Galván 3, bajo 1
28019 Madrid
indicando "Concurso Beatmania"
Las más cachondas tendrán premio seguro

TRUCOS

TINY TANK

SELECCIÓN DE NIVEL Y PANTALLA DE CÓDIGOS

SELECCIÓN DE NIVEL

Los códigos de selección de nivel son los favoritos de la redacción. Tenemos tantas cosas que ver y jugar, que muchas veces resulta complicado ver un juego más o menos entero para analizarlo. Estos códigos nos permiten ver todo lo que nos haga falta sin tener que echar tanto tiempo. Pero para vosotros, los lectores, la cosa es muy distinta, al fin y al cabo, se supone que os habéis molestado en ir a la tienda y gastaros el dinero en conseguirlo, así que, antes de recurrir a algo así, deberíais tratar de sacarle todo el jugo posible. Y más en el caso de un juego como éste que, aunque es divertido, es bastante corto, ya que sólo tiene 15 niveles. En cualquier caso, lo que hagáis con el truco no es asunto nuestro, depende de vosotros así que allá va. En la pantalla del título, pulsamos START; pasaremos al Menú Principal, y, en la pantalla de la opción de Nueva Partida, pulsamos L1 + L2 + R1 + R2 + Izquierda + Círculo + SELECT. Entonces pasaremos directamente a una pantalla en la que aparecen todos los niveles del juego para que escojamos el que más nos interese, pero cuidado, ya que sólo estaremos en esta pantalla veinte segundos, después el juego volverá a la demo.



▲Para acceder a la pantalla de selección de nivel hay que pulsar los botones que os indicamos en la pantalla de Nueva Partida del menú principal.

PANTALLA DE CÓDIGOS

La segunda parte de estos trucos que nos ha enviado la propia Sony para Tiny Tank es una pantalla para meter códigos. Para acceder a ella tenemos que dirigirnos primero al menú de opciones y, una vez allí, pulsar L1 + L2 + R1. Si lo hacemos correctamente, iremos a parar directamente a la pantalla de códigos, donde escribiremos el que nos interese. Cuando se activa cualquiera de los trucos, aparecerá un mensaje en pantalla indicando que se ha introducido correctamente el código, y en la parte inferior izquierda quedarán indicados todos los que vayamos activando.

CÓDIGO	EFECTO
WEAKROBOT	Megashoot, disparo superpotente, que permitirá acabar con muchos enemigos de un solo disparo.
TINYTINY	Little Tiny, que reduce el tamaño de nuestro tanque a la mitad aproximadamente, con lo que es más difícil que le alcancen los disparos enemigos.
FEATHER	Low Gravity, que reduce la gravedad aproximadamente al 50%, con lo que podremos dar saltos mucho más largos y mantenernos en el aire más tiempo.

▶Puede que cueste un poco, pero os podemos asegurar que, cuando pulséis correctamente todos los botones, pasaréis a esta pantalla en la que aparece la lista de todos los niveles.

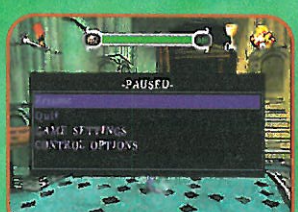


MEDIEVIL II

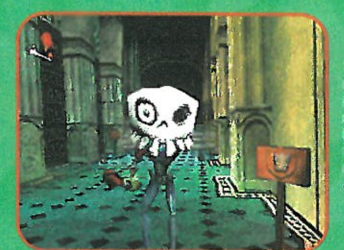
EL MENÚ DE TRUCOS DEFINITIVO

Bueno, los trucos desde luego no pueden ser mucho mejores que este que tenemos aquí. Introduciendo el código que os indicamos a continuación, podremos acceder a un menú oculto que nos permitirá terminar un nivel en cualquier momento, activar o desactivar la invencibilidad, acceder a todos los niveles y activar una especie de modalidad tipo Matrix, entre muchas otras cosas. Para introducir el código, primero tenemos que pulsar START para poner la pausa en cualquier momento durante una partida. En la pantalla de pausa, mantenemos presionado L2 y, a continuación, pulsamos Triángulo Círculo Triángulo Círculo Círculo Triángulo Izquierda Círculo Arriba Abajo Derecha Círculo Izquierda Izquierda Triángulo Derecha Círculo Izquierda Izquierda Triángulo Círculo Abajo Círculo Círculo Derecha. Entonces aparecerá una nueva opción de trucos en la parte inferior del menú de pausa, que, naturalmente, es la que tendremos que seleccionar para llegar al menú de trucos.

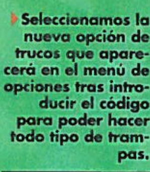




Pulsando START en cualquier momento durante una partida accederemos al menú de pausa, en el que introducimos el código.



Uno de las opciones nos permite escoger diferentes cabezas para Sir Daniel, como este enorme cabezón.



Seleccionamos la nueva opción de trucos que aparecerá en el menú de opciones tras introducir el código para poder hacer todo tipo de trampas.



Si os quedáis muy tirados, usad estos trucos antes de perder la cabeza ¡Ja! ¡Ja! ...por favor, matadme.

BATTLE TANX



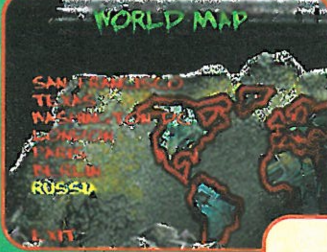
CÓDIGOS DE COMBATE

Si os veis en dificultades para avanzar entre tanta chatarra como vais dejando en vuestro camino por este juego de 3DO, no os apuréis. Tenemos todos los códigos que necesitáis, incluyendo una selección de nivel y trucos para acceder a todos los tanques y armas del juego. Para introducir cualquiera de los códigos, sólo tenemos que seleccionar la opción que nos permite introducir contraseñas que hay en el propio Menú Principal. A continuación, en la pantalla de contraseñas, escribimos cualquiera de ellas. Un mensaje aparecerá en pantalla para indicar que la contraseña se ha introducido correctamente.

Contraseña	Efecto
BCKDR	Selección de Nivel
THRTN	Todos los tanques
SRTHMB	Todas las armas
DPPCKTS	Mucha pasta
SMSLGNG	Banda de Brandon
NSTYGRL	Banda de Cassandra



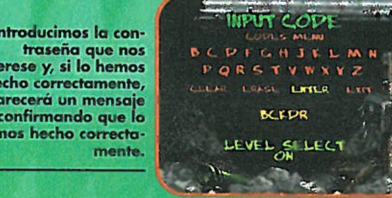
Para introducir uno de los códigos, elegimos la opción del Menú Principal para introducir contraseñas.



Normalmente, para acceder a la selección de nivel, primero hay que terminarse el juego una primera vez pero ahora, gracias a la contraseña, podéis elegir el nivel que queráis desde el primer momento.



También podemos utilizar todos los tanques del juego en cualquier nivel que nos apetezca, incluyendo aquellos en los que no estaban disponibles.



Introducimos la contraseña que nos interese y, si lo hemos hecho correctamente, aparecerá un mensaje confirmando que lo hemos hecho correctamente.



Street Fighter EX2 Plus

movimientos, combos y estrategias

Street Fighter EX2 Plus mejora muchos de los elementos de juego presentes en el primer título de la serie EX y, además, incluye unos cuantos personajes nuevos. El problema es que el juego se puede volver demasiado complicado en poco tiempo, así que vamos a haceros la vida un poco más fácil. En las siguientes páginas, encontraréis una lista completa de movimientos de todos los personajes, junto con unos cuantos consejos y estrategias útiles. Sin embargo, sólo podemos ayudaros a dar los primeros pasos en vuestro camino para convertiros en auténticos maestros de EX2. De vosotros depende seguir o pasar de todo. Y, sobre todo, no olvidéis practicar, practicar y practicar.

¿Qué hay de nuevo, viejo?

Street Fighter EX2 Plus introduce dos nuevos elementos de juego en la serie: los Movimientos Excel (Excelencia) y los Super-Ataques Meteor Combo (Combo Meteórico). Los dos pueden ser muy efectivos, pero hay que usarlos con mucho cuidado en combate. Aquí tenéis una pequeña explicación de estos dos nuevos ataques y cuándo es más conveniente utilizarlos.



◄ Como en el modo Custom Combo de anteriores entregas de la serie Street Fighter, el Movimiento Excel nos permite encadenar toda una serie de movimientos consecutivamente, con resultados espectaculares.

Movimiento Excel

El movimiento Excel, que se ejecuta normalmente pulsando X + R1, es básicamente una versión mejorada del Custom Combo (Combo Personalizado) que apareció por primera vez en Alpha (I). Decimos que está mejorado porque no sólo es más fácil encadenar unos movimientos con otros, sino que también se pueden enlazar más tipos de ataques. Es imposible ejecutar un movimiento Excel sin alertar a nuestro oponente, ya que toda la pantalla cambia de aspecto, apareciendo una especie de extraña cuadrícula espacial. Por eso es mejor utilizarlo cuando el contrario se encuentra metido en medio de un ataque fallido, sin posibilidad de cortar nuestro movimiento. Resulta especialmente efectivo tras saltar para esquivar un proyectil, ya que en esos momentos el contrario todavía debería estar ocupado en plena animación de ataque.

Super-Ataques Meteor Combo

Ahora, todos los personajes de EX2 tienen acceso a un movimiento especial que puede quitarle una increíble cantidad de energía a un oponente. Sin embargo, para poder realizar dicho movimiento hace falta tener el indicador de super-combo lleno. Por eso mismo, lo normal es que sólo podamos ejecutarlo hacia el final del combate, lo que no está mal, pues, de todas formas, es más bien un movimiento para rematar al contrario que otra cosa. No debemos depender demasiado de este ataque, ya que suele ser difícil de realizar y acaba volviéndose muy predecible. Sin embargo, si sólo lo utilizamos de vez en cuando, nuestro oponente no lo estará esperando y podremos dejarle sin vida rápidamente.

► Con el super-ataque meteórico conseguimos rematar a nuestro oponente de una forma muy espectacular, pero, para poder ejecutarlo, hemos que tener el indicador de super-combo lleno.



Estrategias Generales

Aunque EX2 es un título de Street Fighter poligonal, y eso hace que se vea algo diferente a los otros de sprites (sobre todo en lo referente a la jugabilidad), la mayor parte de las tácticas y estrategias generales aplicables a dichos juegos de sprites siguen siendo perfectamente válidas y aplicables a este nuevo entorno. La mayor parte de los aficionados a la saga Street Fighter ya se sabrán la mayor parte de estos consejos y tácticas de memoria, pero para aquellos que están iniciándose en la saga, podrían resultar bastante útiles y beneficiosos.

Aprender a Bloquear

En algunos círculos de aficionados esto podría considerarse una falta de etiqueta pero ¿a quién le importa cuando estamos luchando contra el ordenador? Tratad de llegar a un punto en que vuestra primera reacción sea bloquear. Sin embargo, tened en cuenta que el retraso al bloquear en EX2 es algo superior al de otros títulos de la serie, lo que supone que nuestro personaje tarda algo más en dejar de bloquear y ejecutar un ataque.

Elegir Sabiamente

Si todavía sois unos novatos en esto de "Street Fighter", seguramente haríais bien en llevar un personaje que tenga un conjunto de movimientos y Super Combos que resulte fácil de ejecutar. Entre los ejemplos de ello se incluyen Blanka, M. Bison y Guile. Al ganar experiencia, deberíais empezar a probar algunos personajes más difíciles de manejar, como Ryu o Zangief, que requieren cuartos y mitades de círculo para ejecutar sus movimientos.

Aprender las pautas

La mayor parte de los personajes controlados por el ordenador tienen una forma fija de luchar que nunca cambia. Ken siempre dará muchos puñetazos del dragón, Ryu siempre lanzará un buen puñado de bolas de fuego, etc. Tenéis que aprender a usar este conocimiento y sacar ventaja de él, para atacar cuando sepáis que vuestro oponente es vulnerable. (Nota: Aquellos que ya están acostumbrados a jugar a los títulos estándar de sprites de la serie, puede que tengan que volver a aprenderse las pautas, teniendo en cuenta sobre todo cuantos personajes nuevos hay esta vez.)

La Simplicidad Funciona Mejor

Puesto que no estáis luchando con oponentes humanos, tratad de no pensar demasiado en lo que estáis haciendo. Cuantas más opciones tengáis dando vueltas por la cabeza, normalmente más inseguros estaréis. Usad muchos ataques básicos y repetidlos a menudo. Unos cuantos ejemplos de esto incluyen:

1. Saltar por encima de una bola de fuego predecible y golpear con una patada fuerte en el aire, seguida por otra patada fuerte agachándonos. Ese es un sencillo combo de dos golpes que cualquiera puede hacer y causa bastante daño. A medida que aumente vuestro nivel de habilidad, empezad a probar combinaciones de tres y cuatro golpes para hacer aún más daño a vuestro oponente.

2. Usar muchas patadas fuertes mientras estamos agachados, siempre que no estemos muy seguros de lo que hacer. Los personajes controlados por el ordenador caen mucho en este movimiento. Normalmente podremos hacer esto repetidas veces y no harán nac para remediarlo. Si bloquean una de vuestras patada parad uno o dos segundos y seguid dando patadas.

3. Si lanzamos muchos proyectiles, los personaje controlados por el ordenador probablemente acabe siendo alcanzados por alguno. La regla general es altern los proyectiles más lentos (Puñetazo Suave) con los má rápidos (Puñetazo Fuerte). La CPU parece tene problemas para tratar con una situación así. Si nuestr oponente empieza a bloquear, probad a acercaros a él tra lanzar un proyectil. A veces se quedarán confusos, s olvidarán del proyectil y dejarán de bloquear.

Interrupción de los Ataques

Volverse predecible es lo peor que puede pasar mientra jugamos a Street Fighter Por eso es mejor tratar de varia un poco las cosas lo mejor que podamos. Una de la formas más sencillas de hacerlo es lanzar un ataque interrumpirlo de vez en cuando. Por ejemplo, en vez d lanzar un típico combo de tres golpes, golpeamos con lo dos primeros ataques y nos detenemos durante u segundo o así y, entonces, golpeamos con otro ataque Lo que suele pasar en estos casos es que el oponente tanto si está controlado por el ordenador o por un persona, pensará que nos hemos equivocado al hacer e combo y dejará de bloquear para atacarnos. En e momento en que estén saliendo del bloqueo, será más menos cuando les alcancemos con nuestro ataque.

Usar el Lanzamiento

Normalmente, se suelen establecer ciertas reglas cuando juegas con los amigos sobre lo que vale o no vale hacer sobre todo en lo referente a los lanzamientos. En muchos

Controles Generales

Aunque están indicados en el manual, pensamos que sería mejor incluirlos para hacer que ciertas partes de esta guía fueran más fáciles de entender. Estos son los controles predefinidos, pero podemos cambiarlos en la pantalla de configuración de teclas si queremos.

Puñetazos

□ - Puñetazo suave
△ - Puñetazo medio
R1 - Puñetazo fuerte

P = Cualquier botón de puñetazo
PPP = Todos los botones de puñetazo

Patadas

X - Patada suave
○ - Patada media
R2 - Patada fuerte

K = Cualquier botón Patada
KKK = Todos los botones Patada

Nota: Todos los comandos arriba indicados son para personajes que miran a la derecha (Jugador 1). Si el personaje está mirando a la izquierda (Jugador 2), habrá que invertir los controles.

Nota:
I = Flecha a la izquierda
D = Flecha a la derecha
A = Flecha arriba
B =Flecha abajo
F =Flecha oblicua izquierda abajo
G =Flecha oblicua derecha abajo
H= Flecha oblicua derecha arriba



▲ **Lanzar a un oponente nada más golpearle no suele estar bien visto, al menos cuando estamos jugando con un amigo.**

casos, ni siquiera están permitidos. Sin embargo, si ambos personajes deciden usarlos, deben ser lanzamientos directos. Eso quiere decir que no debe darse ningún golpe antes de efectuar el lanzamiento. No se puede saltar dando una patada, lo que hace que el oponente bloquee, y entrar directamente a lanzar nada más aterrizar. Se puede, sin embargo, acercarse de un salto y lanzar. Obviamente, cómo decidáis usar los lanzamientos es asunto vuestro, pero nunca olvidéis que forman parte de vuestro arsenal. Mezclar ataques con lanzamientos puede confundir a vuestro oponente y daros la ventaja que necesitáis para ganar en un combate cuerpo a cuerpo. Simplemente no conviene hacer de los lanzamientos vuestro principal método de ataque, a menos, claro, que estéis jugando con un personaje especialista en este tipo de movimientos, como Zangief.

Lista de movimientos personajes



RYU

Movimientos especiales

Bola de Fuego . . . . **B G D** + P
Shakunetsu Hadoken . . . . **B I D** + P
Dragon puñetazo . . . . **D B G** + P
Patada del Huracán . . . . **BFI**+K, luego **I** + K para un ataque adicional

Super Combos

Shinku Hadoken . . . . **BGDBGD**+ P
Shinku Tatsumaki Senpukyaku . . . **BFIBFI** + K

Combos meteóricos

Shin-Shoryuken . . . . **BGD B G D** + KKK

Ken





Movimientos especiales

Bola de fuego . . . . **B G D** + P
Puñetazo del Dragón . . . . **D B G** + P
Patada de Huacán . . . . **B F I** + K

Super Combos

Shoryu-Reppa . . . . **B G D B G** + P
Shinryuken. . . . . **B G D B G** + K
Shippu Jinraikyaku . . . . **BFIBFI** + K (**B F I** + K para cancelar)

Combo meteórico

Kuzuryu-Reppa . . . . **BFIBFI** + KKK



Chun-Li

Movimientos especiales

Hyakuretsu Kyaku . . . . K (rápidamente)
Hienshu . . . . **B F I** + K
Spinning Bird Kick . . . . **B G D** + K
Gomen ne . . . . □□ **D** X R1

Super Combos

Senretsukyaku . . . . **BGDBGD** + K
Kikosho . . . . **BGDBGD** + P
Hazan Tenshokyaku . . . . **BFIBFI** + K

Combo meteórico

Kikosho Goku . . . . **BG D B G D** + PPP



Guile

Movimientos especiales

Explosión Sónica . . . . **I** (cargar) **D** + P
Patada con salto mortal . . . . **B** (cargar) **A** + K

Super Combos

Estratagema de apertura . . . . **I** (cargar) **D I D** + P
Patada con salto mortal doble . . . . **F**(cargar) **G F H** + K

Combo meteórico

Tifón de explosión sónica. . . . . **I** (cargar) **D I D** + KKK



Zangief

Movimientos especiales

Lazo doble . . . . PPP
Lazo doble rápido . . . . KKK
Martillo pilón . . . . 360° grados + P (cerca del oponente)
Suplex Atómico . . . . 360° grados + K (cerca del oponente)
Suplex Ruso . . . . 360° grados + P (lejos del oponente)
Abrazo de oso . . . . P (durante Ruplex Ruso)

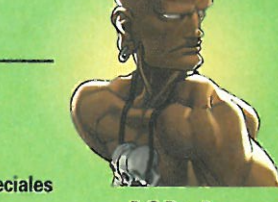
Super Combos

Golpe atómico final . . . . 360° grados x2 +P (cerca del oponente)
Super porrazo . . . . **B G D B G** + K (**B F I** + K para cancelar)
Golpe aéreo Rusi . . . . **BFIBFI** + K

Movimientos especiales

Golpe atómico cósmico final . . . . . 360° grados x2**D** + PPP (cerca oponente)

Dhalsim



Movimientos especiales

Fuego de Yoga . . . . **B G D** + P
Llama de Yoga . . . . **B F I** + P
Explosión Yoga . . . . **B F I** + K
Llave de Yoga . . . . **B G D** + K

Yoga fingida	B G D + KKK (mantener)

Super Combos

Patada taladradora Yoga	BGDBGD + K (en el aire)
Leyenda de Yoga	BFIBFI + K

Combos meteóricos

Infierno de Yoga	BGDBG D + PPP

Blanka

Movimientos especiales

Trueno Eléctrico	P (rápidamente)D
Voltereta de ataque	I (cargar) D + P
Voltereta vertical	B (cargar) A + K
Voltereta hacia atrás	I (cargar) D + K (P para cancelarl)

Super Combos

Gran voltereta afeitadora	I (cargar) D I D + P
Huracán Bestia	BGDBGD + P (en el aire)
La ley de la jungla	I (cargar) D I D + K

Combo meteórico

Super trueno eléctrico	BGD B G D + KKK

Hokuto

Movimientos especiales

Chugekiho	BGD+ P (luegoD + P para un ataque adicional)
Gokyakuko	I B F + P
Shinkugeki	B F I + P o I +P después de Chugekiho
Shinkyakugeki	B F I + K o I + K después de Chugekiho

Super Combos

Kireneki	BFIBFI + P
Kyakuhogi	BFIBFI + K
Renshogeki	BGDBGD + P
Renbu	□□ D X R1

Combo meteórico

Shirase Katana	BG D B G D + KKK



D. Dark

Movimientos especiales

Cable oscuro	B G D + P
Chispa oscura	No pulsar ningún botón durante un tiempo después de cable oscuro
Llave oscuro	I + P después de cable oscuro
Cable asesino	D B G + P
EX-Plosivo	B G D + K

Super Combos

Tarjeta mortal	B G D B G + P
Grillete oscuro	B G D B G + K
EX-Prominencia	BFIBFI + K

Combo meteórico

Trampa mortal	BGDBG D + PPP



Skullomamia

Movimientos especiales

Skullo cabeza	DBG+P luegoDP
Skullo aplastador	B G D + P
Skullo deslizador	B G D + K
Skullo Tocachev	I B F + K

Super Combos

Super Skullo aplastador	BGDBGD + P
Super Skullo deslizador	BGDBGD + K
Nuevo Skullo Sueño	□□ D X R1
Skullo Energía	BF IBFI+ K
Skullo Bola	BFIBFI + P

Combo meteórico

Trampa mortal	BF I B F I + KKK

Jack

Movimientos especiales

Derechazo a la carrera	I (cargar) D + P
Gancho a la carrera	I (cargar) D + K
Carrera difusa	B F I + P
Puñetazo Final	PPP o KKK (se puede cargar)
Héroe Batallador	I F B G D + P
Patada de Fútbol	I F B G D + K

Super Combos

Héroe Homerun	BFIBFI + P
Jack el loco	I (cargar) D I D + P
Buffalo furioso	I (cargar) D I D + K
Aplastador de gran golpe	BFIBFI + K

Combo meteórico

Rey Homerun	BG D B G D + KKK

Sharon

Movimientos especiales

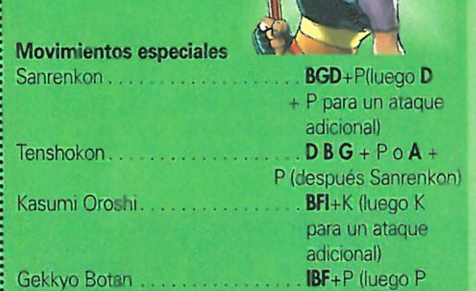
Patada de media luna	B F I + K
Tijeras de prisionero	B +K(después de patada de media luna)
Puñetazo de martillo	BGD+P luego D + P para ataque adicional
Sinfonía de Bermuda	D B G + K

Super Combos

Combinación al azar	BFIBFI + P
Carretera	BGDBGD + P
Fuego infernal	BGDBGD + P (después de carretera)
Especial Sharon	BGDBGD + K (B F I + K para cancelar)

Combo meteórico

Rifle de asalto	BGDBGD + PPP



Nanase

Movimientos especiales

Sanrenkon	BGD+P(luego D + P para un ataque adicional)
Tenshokon	D B G + P o A + P (después Sanrenkon)
Kasumi Oroshi	BFI+K (luego K para un ataque adicional)
Gekkyo Botan	IBF+P (luego P para un ataque adicional)

Super Combos

Yayoi Toukongi	BFIBFI + P
Izayoi Rekkon	BGDBGD + P

Combo meteórico

Machiyoi Tenkyugeki	□□ D X R1



Pullum

Movimientos especiales

Taladradora Purrus	B G D + K
Patada Pullim	D B G + K
Patada Ten'el	B F I + K
Wind Femenino	B F I + P

Super Combos

Praec Larum	BFIBFI + K

Res Arcana .... **BGDBGD** + K
Patada de viento .... **BGDBGD** + P (en el aire)

Combo meteórico
Perla Guradus .... **BG D B G D** + PPP

Darun

Movimientos especiales
Lazo .... **B G D** + P
Ganges DDT .... **D B G** + K
Llave Darun .... **B F I** + P
Daikaku .... PPP
Bomba Brahma .... 360° grados + P
Puente Indra .... 360° grados + K

Super Combos
Super Puente Indra .... **BFIBFI** + K
Super Bomba Darun .... 360° grados x2 + P

Combo meteórico
D.I.O.S. .... 360° grados + PPP

Vega

Movimientos especiales
Voltereta destello de cristal .... **I** (cargar) **D** + P
Ataque volador de Barcelona .... **B** (cargar) **A** + K después P
Gota de Izuna .... **B** (cargar) **A** + K después **B** + P (cerca del oponente)
Garra alta .... **B** (cargar)**A** + P

Super Combos
Gran destello de cristal .... **I**(cargar)**DID**+ P
Garn ilusión .... **F** (cargar) **G F H** + P
Terror escarlata .... **I**(cargar)**D I D** + K

Combo meteórico
Voltereta de gota de Izuna .... **F** (cargar) **G F H** + K, luego **B** + P (cerca del oponente)

Rosso

Movimientos especiales
Etona .... PPP luego K
Sciara Del Fuoco .... **B G D** + K
Vulcanus .... **B F I** + P
Canossa .... **B F I** + K
Vesuvio .... **BGD**+P luego **D** + P, luego **D** + K

Super Combos
Puente de los supiros .... **BGDBGD** + P
Torre de Pisa .... **B F I B F** + P
Tierra de Aquele .... **BFIBFI** + K

Combo meteórico
Cuatro escenarios .... **BG D B G D** + KKK (cerca del oponente)

Area

Movimientos especiales
Terminator .... **I B F** + P
Humming Rush .... **B G D** + P
Patada de Jackson .... **B G D** + K
Rodilla emergente .... **D** + **X**
Ruptura de participación .... **D** + △
Talón desplegable .... **D** + R2
Envío .... PPP (soltar para terminar)
Descarga .... **B** + PPP (soltar para terminar)

Super Combos
Gran cangrejo .... **BGDBGD** + P
Asalto de cinco estrellas .... **BGDBGD** + K

Combo meteórico
Cangrejo Final .... **BFIBFI** + PPP

Sagat

Movimientos especiales
Disparo de Tigre .... **B G D** + P
Disparo de Tigre de tierra .... **B G D** + K
Golpe deTigre .... **D B G** + P
Aplastamiento de Tigre .... **D B G** + K

Super Combos
Cañón de Tigre .... **BGDBGD** + P
Cañón de Tigre de tierra .... **BGDBGD** + K
La ira del Tigre .... **BFIBFI** + K
Genocidio del Tigre .... **BFIBFI** + P

Combo meteórico
Tormenta del Tigre .... **BG D B G D** + PPP

M. Bison

Movimientos especiales
Psycho aplastador .... **I** (cargar) **D** + P
Doble presa de rodilla .... **I** (cargar) **D** + K
Presa de cabeza .... **B** (cargar) **A** + K
Salto mortal de calabera .... (después de presa de cabeza)+P

Super Combos
Psycho Cañón .... **I** (cargar) **D I D** + P
Pesadilla de presa de rodilla .... **I** (cargar)**D I D** + K

Combos meteóricos
Psycho -destroza bloqueos .... **I** (cargar) **D I D** + PPP

Garuda

Movimientos especiales
Kizan .... **D B G** + P
Goga .... **I F B G D** + K
Shuga .... **B G D** + P
Raiga .... **D B G** + K
Jazan .... **I B F** + K

Super Combos
Kienbu .... **BFIBI** + P
Kiensho .... **BGDBGD** + P
Sokondan .... **BFIBFI** + K

Combos meteóricos
Kyojin Senshu .... **BFIBF I** + KKK, luego **B G D** **B G D**+ K o **B** **F I B F I** + P

Kairi

Movimientos especiales
Maryu Rekko .... **D B G** + P
Shinki Hatsudo .... **B G D** + P
Moryo Rasen .... **BFI**+K luego **I** + K para un ataque adicional

Super Combos
Super Shinki Hatudou .... **BGDBGD** + P (en el aire)
Sairo Kyoshu .... **BFIBFI** + P
Garyu Meshu .... **BGDBGD** + K (en el aire)

Combos meteóricos
Kyoja Renbu .... □ □ **D** X R1
Shoki Hatsudou .... **BGDBG D** + PPP

Shadow Geist

Movimientos especiales
Aplastador de muerte .... **B G D** + P
Ruptura de muerte .... **B G D** + K
Aliento de muerte .... **I B F** + K
Patada de espada de muerte .... **B G D** + K (en el aire)
Salto mortal .... **B F I** + K (en el aire)

Super Combos
SuperAplastador de muerte .... **BGDBGD** + K
Gobierno de muerte .... **BGDBGD** + P
Sueño de muerte .... □ □ **D X** R1
Sueño de muerte aéreo .... 360° grados x2 + P (en el aire)
Energía de muerte .... **BFIBFI** + K

Combos meteóricos
Super energía de muerte .... **BF I B F I** + PPP

Estrategia
Jungla de Cristal Trilogía 2: Viva Las Vegas

¡John McClane ha vuelto! El tipo que se empeña en estar en el sitio equivocado en el momento exacto sigue llevando su camiseta sucia, lo último en armamento moderno, y su famosa actitud apática y chulesca. Aunque esta segunda trilogía no sea el juego más largo o más difícil del mundo, pero tiene unas cuantas cualidades que le salvan y unos cuantos elementos de juego bastante entretenidos. Puesto que el juego no es de los que haga falta llevaros de la manita para que no os perdáis, hemos apuntado todos los secretos y zonas peliagudas para ayudaros a superarlas. ¡A por ellos!

Niveles de Bonificación

Podemos acceder a unos cuantos niveles de bonificación completando las tres modalidades arcade distintas. Hay también un nivel extra, llamado Némesis, al que se puede acceder tras terminar el Modo Película, y que no debéis olvidar visitar. A continuación tenéis todo lo que necesitáis saber sobre ellos, incluyendo unas pequeñas notas estratégicas para cada uno.

Nivel del Mimo en Primera Persona

Cuando nos terminamos la parte de primera persona en Arcade, obtenemos el nivel de bonificación del mimo. Es una variación divertida del nivel del Bloque Prisión. Aquí, todos nuestros enemigos son mimos, cocineros y botones, todos ellos haciendo el numerito de "atrapado en una caja". Líbrate de ellos antes de que resulten demasiado irritantes.



Un mimo atrapado en una caja. ¡Por favor, otro más no, que ya está muy visto!

Nivel de la Rata B1 en Tercera Persona

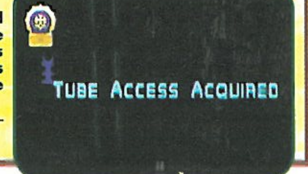
Tras completar la parte de tercera persona en Arcade, podremos jugar al Nivel B1, que es similar al modo en tercera persona de John McClane, sólo que seremos una rata que va armada y tiene la misión de escapar del nivel del sótano antes de que alcance la masa crítica.



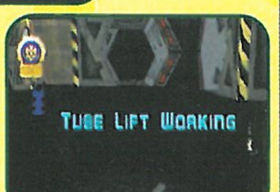
Para desactivar el campo de fuerza de la entrada, pasamos por una de las puertas correderas y activamos el panel de control verde.



El acceso a la Isla se consigue de la vaca que hay en el campo de fuerza - tenemos que activar la esfera de desconexión que hay junto a él.



El Acceso al Tubo y el Código de Distrito se reciben de otras vacas similares, con sus respectivos campos de fuerza.



Activamos el Ascensor de la Isla en la consola verde que hay en medio del paso de peatones. Tendremos que abrirnos camino por estas pasarelas superiores.

Activamos el ascensor del tubo en la consola que hay frente a la rata de la pantalla grande. Cogemos el ascensor hasta arriba, hasta los Tubos de los Gerbos.



Subimos por los tubos hasta el interruptor de fusión, retrocedemos y seguimos subiendo hasta que lleguemos a la salida para escapar de la fusión nuclear.

Nivel "Matar o Morir" de Conducción

Si completamos la parte de conducción en Arcade, podremos jugar al nivel de bonificación "Matar o Morir". El nuevo vehículo aerodeslizador se sigue manejando de forma similar a los anteriores del juego (o sea, mal), pero tiene un nuevo y entretenido mapa y vehículos aerodeslizantes similares a los que disparar. Lo bueno del modo de conducción es que podemos rebotar suavemente, sin sufrir daños, para colocarnos en la dirección hacia la que nos queremos dirigir. Tenemos que buscar y destruir a los oponentes para ganar. El mapa puede hacerse algo confuso; parece mucho más grande que los demás. No perdáis de vista el radar y no deberíais tener problemas para ganar.





No perdáis de vista el radar y no tendréis problemas.

Nivel Némesis en Primera Persona

Si logramos pasarnos todo el Modo Película, el último nivel es el nivel Némesis, al que no se puede acceder desde el modo Arcade. Aquí es donde nos despedimos de nuestro traicionero amigo, Kenny Sinclair, que fue el que nos invitó a venir a Las Vegas.



La ametralladora es lo mejor para acabar con el helicóptero. Hay que concentrar el ataque en el propio helicóptero y caerá rápidamente con un solo cargador.



Conviene reservar los cohetes para Kenny y usar las granadas de humo que hemos recogido. Hay un chaleco y salud delante de su segundo escritorio.



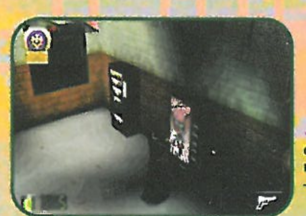


Kenny caerá aquí, pero volverá a levantarse y a empezar desde el otro lado de la sala. Cuando caiga definitivamente, veremos el final, cuando cae por la ventana sobre un coche deportivo nuevo.

Consejos y Secretos de los Niveles en Tercera Persona

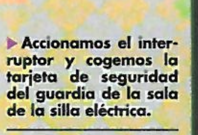
Nivel de la Prisión

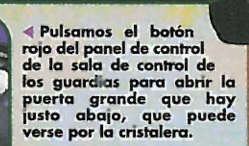
Objetivo: Ojo con las cámaras de seguridad. Hay que conseguir una tarjeta de seguridad y lograr entrar en la celda de confinamiento en solitario B-202.



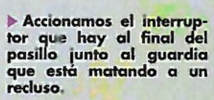
▶ **Reese es un tipo muy malo. Acabad con él.**

◀ **Las máquinas expendedoras nos permiten recuperar salud.**





▶ **Accionamos el interruptor y cogemos la tarjeta de seguridad del guardia de la sala de la silla eléctrica.**



◀ **Pulsamos el botón rojo del panel de control de la sala de control de los guardias para abrir la puerta grande que hay justo abajo, que puede verse por la cristalera.**



▶ **Accionamos el interruptor que hay al final del pasillo junto al guardia que está matando a un recluso.**



◀ **Las puertas de esta celda se cerrarán. Tenemos que matar al guardia que hay fuera de la celda para que McClane pueda alargar el brazo y coger sus llaves.**



▶ **Pulsamos el interruptor rojo que hay en la sala de seguridad para abrir la celda B-202, de modo que podamos entrar y terminar el nivel.**

Hangar del Desierto

Objetivos: Destruir el APC. Encontrar la Tarjeta de Seguridad para acceder al ascensor. Bajar en el ascensor hasta el cuartel general del búnker.



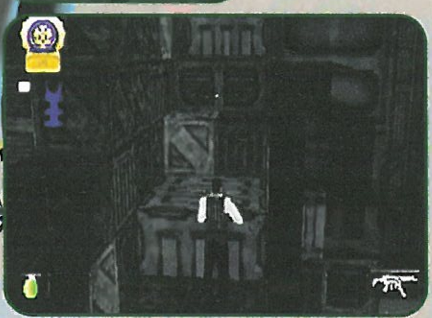
◀ **En el segundo lado del Hangar, subiendo por las escaleras, encontraremos dos botones rojos. El de la izquierda hace que caigan los explosivos del APC, destruyéndolo.**



▲ **Activamos el botón rojo de la horquilla para bajar la caja, que contiene blindaje.**



◀ **La tarjeta de seguridad la tiene un tipo con una camisa azul claro que aparece tras destruir el APC. Le veremos al doblar la esquina y acercarnos al APC**



▲ **Nos encaramamos por los restos del APC y subimos por las cajas que hay a la izquierda a modo de escalera para llegar a la pasarela y el siguiente grupo de cajones apilados que forman una escalera por la que podremos bajar.**

▶ **Es necesario tener la tarjeta de seguridad para salir por la oficina del perímetro que contiene el ascensor que conduce al siguiente nivel.**



Presa Hoover

Objetivos: Rescatar a los rehenes y encontrar la tarjeta de seguridad que nos permita acceder al ascensor de servicio.



◀ **¡Nada de lo que preocuparse! Pulsamos el botón que echa chispas en la primera planta, después el rojo de la pasarela, etc. Salvamos a los rehenes, subimos por todas las escaleras y pulsamos todos los botones que encontremos.**



▶ **Delante de la sala de control grande de paneles amarillos, habrá dos grandes rejillas con una mina de proximidad al final. Disparamos a la mina para destruir la segunda rejilla y el cristal que hay junto a ella. Ahora habrá un agujero donde estaba la segunda rejilla. Nos subimos a la ventana y saltamos a la cornisa que se ve desde allí, de modo que McClane aterrice al otro lado del agujero. Ahora podremos entrar en las dos habitaciones secretas, que contienen armas y vida.**







Búnker del Desierto

Objetivos: Encontrar tres tarjetas de seguridad y usarlas en las consolas centrales para abrir las zonas cerradas.





▲ **En la sala grande, donde se encuentra la tarjeta de seguridad azul, hay un grupo de barriles en una esquina oscura del fondo. Destruimos los barriles y aparecerán las llaves del coche especial. Estas llaves nos permitirán acceder a un nuevo coche para el nivel de conducción por la ciudad.**





▲ **Abrimos las puertas restantes de la planta superior, entramos y derrotamos al jefe, Viktor Rashenko, para completar el nivel. No hay que olvidar mantenernos a una buena distancia de él; su lanzallamas es peligroso, pero tiene un alcance limitado.**

Laboratorio Biológico

Objetivos: Conseguir tres tarjetas de seguridad y detener la secuencia de autodestrucción, todo ello en menos de diez minutos.



▲ **La tarjeta blanca está dentro de la jaula del mono. Tenemos que pulsar el botón rojo que hay cerca de los ordenadores de la misma sala para abrirla.**



▲ **La tarjeta de seguridad roja la tiene el guardia del garaje. En pocas palabras, le pateamos el culo y nos quedamos con su tarjeta.**





▲ **Tras activar la consola con las dos primeras tarjetas, se abrirá la puerta que hay más allá de las duchas. Destruimos los cuatro generadores del techo que hay alrededor del cañón láser. Acabamos con el biólogo especialista y cogemos la tarjeta verde. Volvemos con ella a la misma consola y pulsamos el botón, completando el nivel.**

Casino

Objetivos: Llegar al ascensor que hay al fondo del casino. El casino quedará dividido en dos secciones tras una explosión que activamos nosotros al descender por la escalera. Para resolver este puzzle, tenemos que seguir las siguientes instrucciones en el siguiente orden:



▲ Pulsamos el botón rojo de la pared que hay tras el mostrador en la zona de las carreras de caballos (cerca de la televisión de pantalla gigante).



▲ Al otro lado del casino, disparamos al hombre del casco amarillo y cogemos su tarjeta de seguridad.



▲ Vamos al lado contrario, subimos por las escaleras que han bajado y accionamos el interruptor, lo que provocará una explosión.





▲ Volvemos al otro lado, donde veremos que ahora podemos cruzar el pequeño escenario (junto a los escombros que bloquean ambos lados del casino).



▲ Vamos a la planta superior y pulsamos el botón del ascensor, liquidamos a los tipos que nos encontramos allí y entramos en el ascensor. Eso es todo.

Reese

Objetivos: encontrar la forma de cruzar las puertas cerradas para enfrentarnos a Reese.

▶ Cruzamos los servicios y seguimos por la siguiente sala. Encontraremos las llaves del camión en la pequeña sala de juego que hay al final de las escaleras. Volvemos al camión y usamos las llaves.





◀ Entramos en la pequeña sala de seguridad que hay cerca de la parte posterior del camión y pulsamos el botón rojo para abrir la puerta que lleva a Reese.

▶ Cruzamos la puerta que hay cerca de la parte delantera del camión. Seguimos esta ruta a través del garaje hasta llegar donde está Reese. Le soltamos unos cuantos bazukazos y es historia.



Consejos y Secretos de los Niveles en Primera Persona (Pistola)

Bloque de Celdas de la Prisión

Enemigos: 100
Rehenes: 0
Objetivo: Abrirnos paso para volver a la sala de la fiesta.

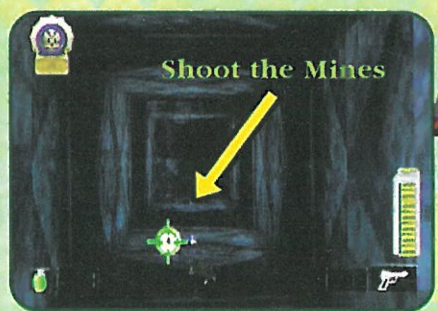




▲ En la esquina posterior podemos conseguir una granada de fragmentación, que podemos utilizar en la sala de control para acabar con los dos prisioneros que se asoman por la entrada.

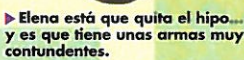
▶ Lanzamos granadas de fragmentación por las aberturas de los conductos de ventilación antes de llegar a ellos para liquidar a los enemigos que pasan corriendo por ellos antes de que tengamos un blanco claro con nuestras armas.





▲ Tenemos que destruir las minas de proximidad que hay en el conducto de ventilación antes de que ellas nos destruyan a nosotros.





▶ Elena está que quita el hipo... y es que tiene unas armas muy contundentes.



Plano del Salón de Banquetes de la Prisión

Salón de Banquetes de la Prisión

Enemigos: 98
Rehenes: 24
Objetivo: Abrirnos paso para volver a la fiesta.

▶ En el cuarto trasero, podemos coger las llaves del coche especial. Estas llaves nos permitirán usar un coche nuevo para el nivel de conducción por la presa.



Tiroteo en el desierto

Enemigos: 91
Rehenes: 0
Objetivo: Acercarnos al autobús terrorista estrellado y tener cuidado con Viktor.





▲Mientras nos encontramos en el risco, la cámara se detendrá y bajará para que veamos un par de grandes formaciones rocosas con una estrecha barra entre ambas. Habrá un recluso en la parte del fondo de la derecha de la pantalla que pasará corriendo. Si liquidamos a este enemigo, se abrirá un camino alternativo, que nos permitirá acceder a armas y salud que no se podrían conseguir de otro modo.

Presa Hoover 2

Enemigos: 86
Rehenes: 10
Objetivo: Sobrevivir en la presa mientras buscamos la bomba vírica.





▶ Tenemos que disparar al ratón blanco que aparece la primera vez que salimos del vestíbulo al empezar el nivel, sin matar a ningún rehén. Al hacer esto, se abrirá un camino alternativo que nos permitirá conseguir salud y armas secretas, además de unas llaves para un coche especial. Estas llaves nos permitirán usar un coche nuevo para el nivel de conducción por la presa.

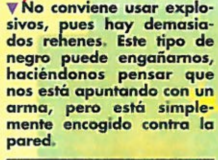
Exterior del Hotel

Enemigos: 99
Rehenes: 14
Objetivo: Abrirnos camino hasta el interior del Casino de los años 20.



◀Viktor nos quiere muertos, y no es que se ande precisamente con chiquitas.

▼Hay que tener cuidado al coger el martillo neumático, ya que un par de rehenes se cruzarán en nuestro camino al empezar a usarlo.



▼No conviene usar explosivos, pues hay demasiados rehenes. Este tipo de negro puede engañarnos, haciéndonos pensar que nos está apuntando con un arma, pero está simplemente encogido contra la pared.

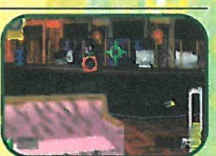


▼ Disparando al árbol, caerá sobre el enemigo.



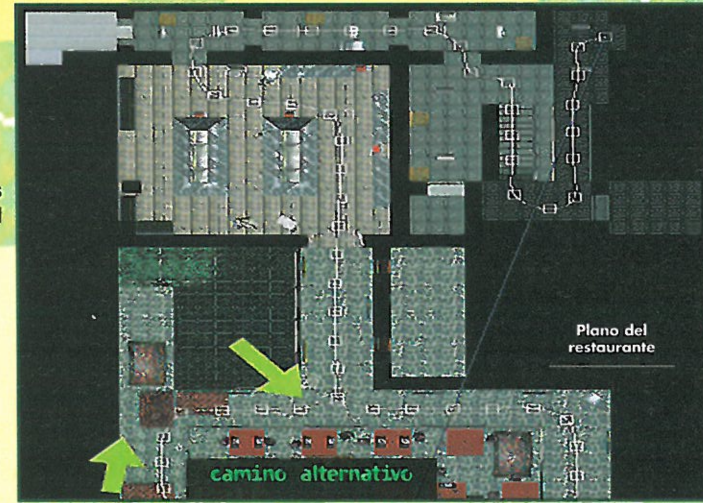


▼Hay que apuntar justo por encima del mostrador de recepción para evitar alcanzar a los dos rehenes que pasan corriendo.

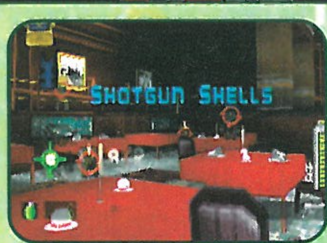


Restaurante

Enemigos: 57
Rehenes: 6
Objetivo: Abrirnos paso a través del restaurante.



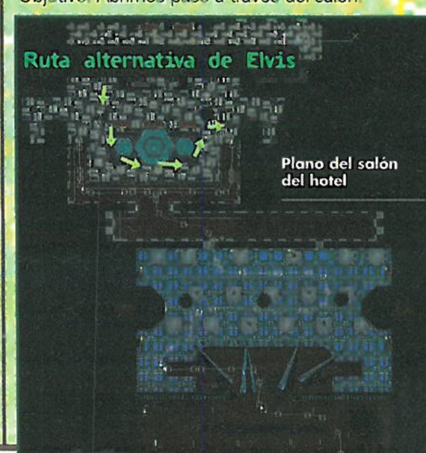




▲Cuando la cámara se detenga para mirar por encima de la barra hacia la zona del comedor, un chef pasará corriendo de izquierda a derecha de la sala. Si acabamos con él se abrirá un camino alternativo, que nos permitirá acceder a armas y salud extra.

Salón del Hotel

Enemigos: 112
Rehenes: 30
Objetivo: Abrirnos paso a través del salón.







▲Hay que evitar matar al imitador de Elvis a lo largo de todo el nivel, y nos llevará por una ruta alternativa, que nos permitirá conseguir salud y armas ocultas. Le veremos nada más empezar el nivel, sentado en un banco.

▶ Los cuadros que hay por la escalera explotan cuando se les dispara. Se pueden aprovechar para liquidar a los enemigos que estén cerca de ellos.







Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
PSM C/ José María Galván nº 3, 28019. Madrid.
psmresponde@mixmail.com Tío Alberto y Tío David.
Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).

HI-FI STATION
Alfredo Cerezo
Villaviciosa de Odón (Madrid)

Hola a todos, soy un chico de V.de Odón (Madrid), me llamo Alfredo Cerezo, "Alf" para los amigos y

tengo 13 años, y además de deciros que vuestra revista es la mejor, que sois los mejores. y todos esas

cosas que os suelen decir, os voy a preguntar unas cosas.

¿Cómo se conecta la Play para a la cadena musical?¿Qué cables se tienen que usar?

Si es una Play de las modernas, como seguramente sea tu caso, necesitas un adaptador que se conecta a la salida A/V out de la parte trasera donde habitualmente enchufas el cable de vídeo. Lo que pasa es que este adaptador cuenta con unas salidas RCA donde podrás conectar tu equipo de música. En cualquier caso, no tendrás ningún problema si te diriges a una tienda medianamente especializada.

Y, si no es mucho molestar ¿Hasta cuándo está abierto el concurso de MUSIC2000 del Top Games?

No, no es molestar, es que se cerró hace ya tiempo. Tranqui que seguro que hacemos más.

Bueno, no tengo nada más que preguntar. Gracias por leer la carta y, si sirve de peloteo para que la publiquéis, os diré que "Yo también escucho La Noche Más Loca en TOP RADIO". Por cierto, dile a Modowey que a ver cuándo escribe las crónicas rosas de la Play. Saludo (si me dejáis) a Pablo, a Pike, a Maga, a Dani, a Borja y a todo el colegio Alcalá.


Gloria terraza

REFLEXION SOBRE FINAL FANTASY
Elías
Madrid

Hola tíos Alberto & David. Soy el tío Elías desde Madrid. Hace tiempo que no os escribo, la última vez que os escribí lo hice por carta y ahora lo hago por emilio: Renovarse o morir...

Mi emilio va dirigido a dar mi opinión sobre Final Fantasy VIII. Hace unas semanas lo acabé (soy de los que se lo han tomado sin prisa). Soy de los que también se han pasado el Final Fantasy VII y quiero hacer una pequeña relación entre los dos:

Cuando empecé el FFVIII no me enganchó ni la mitad de lo que lo hizo el FFVII pero seguí adelante más que por placer, por obligación a pasarme "el mejor RPG de la historia", pero me seguía gustando más el FFVII. El caso está en que ahora, una vez que ya me lo he pasado, lo pienso y afirmo que FFVIII es (en mi opinión) el mejor juego para Playstation de la historia. ¿Por qué este cambio de opinión? eso es lo que os quiero explicar:

Muchos de mis amigos que también se habían pasado el VII decían que el VIII no le llegaba ni a la suela de los zapatos al anterior. Yo pensaba lo mismo pero yo creo que a todos nos "enganchó" más la séptima parte

porque era algo nuevo, por lo menos para mí y para casi todos los usuarios jóvenes de Playstation, FFVII era algo sin precedentes para casi todos nosotros y ahora la octava parte, aunque tenga muchísimos mejores gráficos, más duración, y un sistema de combate innovador, no tiene gancho en el argumento si no llega a ser por la historia de amor entre Squall y Rinoa. A mí me ha gustado FFVIII (y de hecho lo considero el mejor juego, o no, digo mal, la mejor EXPERIENCIA de todas las consolas existentes) por la historia de amor que en él tiene lugar y por su impactante e innovador final. Mis mayores felicitaciones a Square por hacer esa joya y a Nobuo Uematsu por dar alma a la joya con su música. Os doy también a vosotros las gracias (Alberto & David y a todo el equipo de PSM) por hacer la revista más entretenida, informativa e innovadora del mercado español. Os mando unas imágenes de FFVIII y otra de Nobuo Uematsu (creador de las espeluznantes bandas sonoras de juegazos como Chrono Trigger y todos (y cuando digo todos digo todos) los juegos de la saga Final Fantasy, y muchos más títulos menos renombrados), todo un veterano de la música para videojuegos.
Un abrazote pa' tos.

ATASCADO CON EL PRESI
Marcos Díaz
A Coruña

Hola, me llamo Marcos y quería felicitaros por esta gran revista y por vuestra capacidad de informarnos tan detalladamente sobre todo lo referente a nuestra querida Play. Ahí van dos preguntas:
Estoy atascado en el Driver en la pantalla en la que hay que rescatar al presidente, me resulta imposible pasarla ¿Existe alguna forma de pasar? ¿Me faltan muchas misiones para terminarlo?

Sí, existe una forma de pasarla, siendo más hábil que ellos. Muchachote, esta es la última pantalla del juego y nosotros hemos necesitado cerca de 65 intentos para conseguirlo. Si te sirve de ayuda te diremos que lo mejor es intentar meterles todos los coches por medio que puedas, cruzar los parques por el césped, donde ellos pierden velocidad, afinar y buscar huecos por los que colarte en los controles y, sobre todo, tener muy clara la ruta a seguir. Y por supuesto insistir, insistir e insistir.

¿Para cuando el Driver 2? ¿Falta mucho?

A finales de primavera de 2001 como muy pronto.

Gracias y enhorabuena por cómo lo hacéis.

Gracias a ti por confiar en nosotros y a ver si te pasas el Driver, que ya va siendo hora.

ROLERA
Patricia Reyes
Palma de Mallorca (Baleares)

Queridos amigos de la PSM ¿qué tal? Además de trabajando con el próximo número...

Pues ya ves, Patri, además, pasando calor.

Me ha encantado la PSM nº15 con el reportaje especial de RPGs. Me alegró muchísimo ver a Cloud en la encuesta que publicasteis, aunque sea una encuesta americana, estar en el primer puesto como "mejor héroe". Yo he jugado a FFVII y FFVIII y Cloud me parece... no sé... pero "mejor" que Squall, pero por supuesto nadie tiene razón al afirmar quién o qué es mejor, pues sobre gustos



Manuel Figueroa

no hay nada escrito.
La segunda parte de Chrono Cross me está poniendo nerviosa, hace meses que sigo esta nueva obra maestra de Square y todavía no sale ¿hay ya una fecha de salida?

No te pongas nerviosa, no va a salir aquí a no ser que alguien cambie los planes de lanzamiento, cosa muy improbable.

Legend of Dragoon, otro que tal, sé que no ha salido en Japón, pero yo creo en eso de "lo bueno se hace esperar". Las comparaciones son odiosas pero el peinado del protagonista, Dart, es muuuy parecido al de Cloud ¿no? Y a primer golpe de vista veo que Shana y Dart van a acabar entendiéndose bien, pero espero que el juego me reserve muchas sorpresas.

Buenas noticias. Cuando leas esto seguramente ya esté en las tiendas o le falte muy poco.

Mi amiga Estela me preguntó si conocía a Ibon Sánchez o a Laura Pérez, porque dibujan que *** (palabra censurada) de bien. Y me gustaría que respondieran a esta llamada y se animen a "comunicarse" con dos personas viciadas a la Play.
Como último, pediros que me publiquéis el dibujo, por favor, es de Cloud y Tifa y creo que me ha salido más o menos bien, teniendo en cuenta lo patosa que soy.

Te ha quedado mejor de lo que crees, y esperamos que esté por aquí cerca (es que este número tenemos tal saturación de dibujos que no estamos muy seguros de que vayan a caber todos, porque ya se nos quedaron algunos pendientes del mes pasado y la cosa está complicada).

PSMADICTO
Ángel Calvo
Ciudad Real

Hola, tíos. Soy un PSMAdicto, estoy en la clase de plástica escribiendo la carta y a ver si no me pilla el profe.

Veras tu como al final nos vais a meter en un lío con los profesores.

Quería preguntaros unas cosas:
¿Qué juego es mejor, Ace Combat 3 o Ace Combat 2?

Ace Combat 3. Y podía haber sido mejor si nos hubiera llegado la versión completa. Léete nuestro análisis y sabrás a que nos referimos.

¿Va a salir algún Crash Team Racing 2? Lo pregunto porque el primero que salió me gustó mucho.

No, pero saldrá otro juego Crash que seguro que también te va a encantar si eres un fan del marsupial.

Quería que me aconsejarais si la memory card de 120 bloques es buena. Es que me han dicho que va muy lenta y cunde más la de 40 bloques.

Nosotros siempre hemos recomendado las tarjetas originales de Sony o las que no utilizan compresión de datos, como la que tu nos citas.

¿El Primera División STARS es mejor que el FIFA 2000?

Ni harto de whisky y con los ojos vendados podría un loco llegar a pensar algo así.


Alejandro Moro

UN MUNDO MARAVILLOSO
Diego Mínguez
Madrid

Hola, Alberto ¿Qué tal inmerso en tu maravilloso mundo de los videojuegos? Lo primero es felicitarte por entretenernos cada mes con esa maravillosa revista: PSM. Tras el peloteillo correspondiente, he de pasar a la fase de las preguntas.

¿En qué idioma estará Grandia? ¿Cuál es su precio?

En inglés. El precio es más o menos como todos, entre siete y ocho talegos

¿Es mejor Army Men: Air Attack que Army Men 3D?

Sí, es mucho mejor y bastante más divertido, aunque son dos estilos diferentes de juego, ya que el Air Attack es más parecido a un típico shoot'em up de navecitas, mientras que el 3D es más de soldados por tierra a tiro limpio.

Bueno, pues muchas gracias y a seguir así. ¿Puedo saludar? Vale, muchas gracias, pues saludo a Daniel, Kris y a Paula. Espero que os guste el dibujo.

Pues sí nos gusta el dibujo, pero volvemos a tener el problema que hemos comentado antes: está a lápiz y en blanco y negro, con lo que no sabemos si lo podremos sacar.

¿PIRATAS? NO, GRACIAS
José Pedro Yepes
Aranjuez (Madrid)

Hola, viciados de la Play.
Amigos, casi tenemos delante nuestro la mejor consola del mundo, me refiero a la PlayStation2.
Me gusta el mundo de los juegos de rol.
¿Cuándo tendremos en nuestras manos el Final Fantasy IX?

Para finales de año y para la Play 1

¿Hay ya fecha oficial para el lanzamiento de la PlayStation2?

Estás un poco "cut" colega, el 26 de Octubre.

¿Cuándo vamos a ver a la señorita Croft en la gran pantalla?

Como ya comentamos en las noticias, ya se ha iniciado este verano el rodaje de la película, pero todavía queda hasta el verano que viene para el estreno mundial, y suponemos que a nuestro país llegará con el retraso habitual, así que no esperes de pie.

Un aviso a los piratas y a quien les engañan. No sé si sabréis que estáis destrozando todo el sector, es imposible que hagan juegos que te pongan la carne de gallina (hablo de gráficos) si les quitamos parte de su sueldo. Ya los bancos no les dan préstamos ¿vamos a destrozarlo para no disfrutar de los buenos juegos?
Bueno, muchas gracias por escucharme, porque lo tenía que sacar de mi corazón.
Amigos, adiós.
P.D. He dejado las drogas, pero no sé dónde. Ya en serio, quería saludar. A mi angelito, que está en Motril. No me olvides.

TODO ROL
Juan Pablo Moral
Madrid

Hola, PSM es la mejor revista de consola y la que más me gusta. ¿Podríais contestar a unas preguntas?
¿Qué juego es más parecido a FFVIII que no sea FFVII?

Es una pregunta un poco difícil de contestar. Quizá Legend of Dragoon.

¿Sacarán FFIX? Si es así ¿cuándo?

Ya lo hemos dicho arriba, a finales de año.

¿Qué juego de rol me recomendaríais que no sea FFVIII, FFVII, Alundra, Grandia...?

¿Has probado ya con Legend of Legaia, Vandal Hearts II o Jade Cocoon?

Os felicito por vuestras portadas, son más originales que las de las otras revistas. Adiós.

EL TIO PEREA
Fernando Perea
Madrid

¿Qué tal, Alberto y compañía? Soy Perea de Carabanchel Alto (Madrid), tengo 16 años y os sigo desde el nº1. Me he decidido a escribir a la revista 100% cojonuda porque tengo algunas preguntillas que ahí van:
Driver 2 ¿saldrá para la Play 1 o para la Play 2?

En el especial del E3 hablamos de él y habrás podido ver que, por suerte, está previsto para Play1, menos mal, porque parece que las secuelas casi nadie las prepara ya para la gris, todo el mundo parece muy ansioso por dar el salto a la PS2.

¿Qué juego de rally será mejor, el Rally Masters o el Colin 2?

Quizá Rally Masters sea más original y Colin mejor en control y gráficos. Ambos son buenísimos.

Nada más salir la Play 2, no se podrá conectar a Internet mediante ella pero ¿para cuándo más o menos se podrá?

Más o menos un año, año y medio. A lo mejor nos sorprenden y se puede conseguir antes. (Echa un vistazo al artículo de PsOne).

La memory card de la Play 2 tendrá mucha más capacidad que la de la Play 1 pero ¿los juegos ocuparán lo mismo? Ya sabéis entre 1 y 5 bloques.

Algunos ocuparán lo mismo y otros más, como ocurre con la 1.

Por último, me despido saludando a todos vosotros y a mi compi Sergio que también compra la PSM todos los meses. Bueno, ahora sí que me despido. Como muchos lectores se quejan de que los dibujos que mandamos son muy grandes y quitan espacio a las cartas, os mando un dibu chiquitito, así que por favor publicadme la carta y el dibu.

No depende del tamaño de vuestros dibujos, sino del que nosotros le demos. Si el dibujo es bueno lo ponemos más grande para que se vea mejor. Preferimos que nos enviéis dibujos grandes y bien definidos, que ya nos encargaremos de darle nosotros el tamaño.

AL RICO TRUCO...
Luis Alberto Ruiz
Vía e-mail

Hola Psm:
Soy Luis Alberto, salí en el numero 10 y quería haceros un regalo por lo que me dijisteis en la revista. Gracias.
Os quiero ayudar con el tema de los trucos, como he visto que tanta gente os pide trucos y yo los puedo contestar, pues os echo una mano. Y si queréis trucos para publicar en la revista me lo podéis pedir. Solo daré trucos, no guías.
El E-mail para los trucos es: masfacil@mixmail.com
Me podéis pedir todo.

Te agradecemos tu ofrecimiento y ahí está tu dirección para el que quiera aprovechar tu detalle con todos los lectores.

UNA CARTA MAS
Gándalf Rodríguez
Vía e-mail

Buenas a todos, esta es una carta más entre todas las que recibís, así que supongo que no la veré en la revista, pero da igual.
Pues el tema es que he oído hablar de un juego para PSX llamado Ghost In the Shell. Yo no soy aficionado al manga, pero cuando veo algo bueno, lo reconozco, y la película me pareció muy buena. Supongo que el juego estará basado en ella, y, como no lo he visto nunca, me gustaría que me hicieseis un análisis en pocas palabras.
Os seguiré escribiendo cartas.

Pues si la película te pareció buena, deberías probar con el manga, es todavía mejor (y más fácil de entender, ya puestos). Y es que este Masamune es un genio el tío, un monstruo, ya podía ponerse a diseñar algún videojuego de esos que deje a todo el mundo boquiabierto, que seguro que podría si quisiera. Sin embargo el juego que se hizo de esta obra maestra es una verdadera porquería que no merece ni ser comentado.

Touch me the member y no os descojoneis de mi nombre como todos, que es de verdad.

Jamás se nos ocurriría cachondearnos de un mago respetado e importante, no queremos acabar convertidos en cucarachas o algo así. Y encima ahora vas a salir en el cine, así que ya puedes presumir delante de tus amigos. Por cierto ¿te preguntaron antes de elegir a alguien quién preferías que te interpretara en la película?

¿SUBIDA DE PRECIO?

Christian Calvo
Lleida

¡Hola, tío Alberto! Soy yo otra vez, "el impaciente", pero esta vez vuelvo tranquilo. Lo primero, gracias por publicarme aquella carta y segundo, y si no es molestia, respóndeme estas dudillas:
¿Grandia está en español?

Pues no, por desgracia la versión final se ha quedado completamente en inglés como ya hemos comentado antes.

Según comentáis, dentro de poco subiréis el precio de la revista pero, ¿habrá más de 100 páginas?

¿Dónde has leído semejante falacia? Hemos dicho que algún día habrá que subirlo, o que si incluyéramos más extras tendríamos que subirlo. Pero de que lo vamos a subir dentro de poco no hemos dicho nada. Mientras los bancos se sigan fiando de nosotros...

Gracias, espero no haberte hecho perder tiempo ¡¡Ah!! Un saludo a: Dani, Abel, Serre, Escu, a ti y al tío David y a mi KIOSKOMAN: M. Montel Adiós y ¡¡VOLVERÉ!!

MAS ROL

Manuel Figueroa
Cádiz

Hola, PSManíacos, soy Manu. Antes que nada quiero felicitaros por vuestra revista. Soy un amante de los juegos de rol ¿me podríais recomendar alguno que no sea FFVII, ni el VIII, ni Jade Cocoon?

Justo antes comentamos ese mismo tema. Hay unos cuantos, aunque tampoco tantos, la verdad: Vandal Hearts II, Grandia (aunque en inglés), Legend of Legaia y ya prácticamente está aquí Legend of Dragoon. Claro que, si la paciencia es lo tuyo, en unos meses tendremos Final Fantasy IX, aunque no es lo único que saca Square, también están Vagrant Story y Parasite Eve II. Estos dos últimos no son exactamente juegos de rol típicos, pero conservan unos cuantos elementos del género, a los que añaden más acción y, en el caso del Parasite Eve II una ambientación al más puro estilo Survival Horror.

A ver si os enrolláis un poquito y me pasáis unos truquitos del Jade Cocoon, o de FFVII y FFVIII.

Los que hemos encontrado son para Game Shark y máquinas similares. Hay un acceso a una sala de Debug y un montón de códigos similares, pero si no tienes ninguno de estos aparatos, no te sirven para nada. Lo sentimos, pero nada de vida infinita, invulnerabilidad, armas especiales, ni nada que se le parezca en códigos normales y corrientes.

¡Ah!, por cierto. Quien quiera cartearse conmigo, esta es mi dirección:
Manuel Figueroa
C/ Arboli, 17 BJ A
CP: 11005
Cádiz

OJOS ROJOS

José Daniel
Madrid

Hola, troncos, ¿qué tal? Yo bien, a excepción de ojos rojos y dedos medio rotos pero bueno. No, si ya lo decía mi madre, que tanto vicio era muy malo. Bueno, dejémonos de rollos y preguntemos:

¿Para cuándo Legend of Dragoon?

Para ya mismo.

P.- ¿Será mejor que algún "Final"?

Eso va en gustos. Lo que sí te podemos decir es que impresionará a más de uno y será por lo menos tan bueno como los Final.
En FFVII ¿Cómo se coge la invocación

Rubén López

DE RUBEN, PARA LA ENCANTADORA SONIA Y LA BUENA GENTE DEL SOLI. (DAVID, ARANTXA, MICHI FRAN... ¡TODOS!

"Caballeros de la Mesa Redonda"?

¿Todavía así? Necesitas un Chocobo Dorado con el que ir a una pequeña isla situada al Noreste del mapa del mundo, allí está la materia que buscas.

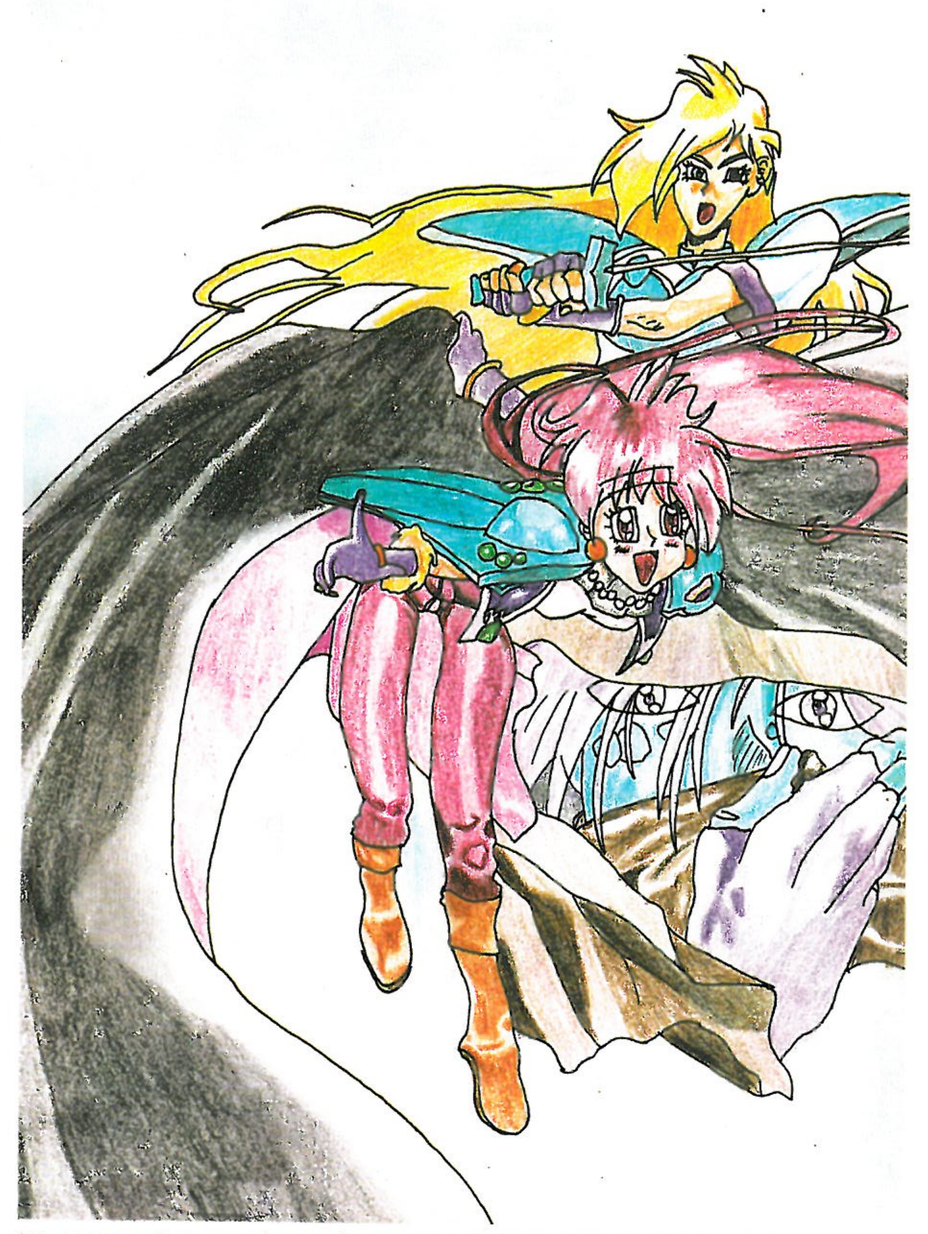
¿Me recomendáis "Colin 2" si me gustó el primero?

Sí, es más de lo mismo pero con mejor calidad.

¿Saldrá el Baldurs Gate para mi PSX?

No, que sepamos por ahora,

Gracias por publicarme la carta y hasta otra.



QUEJAS INFUNDADAS
Lope Rescalvo
Sevilla

Os escribo esta carta para la sección PSM Responde y quisiera saber algunas cosillas, saludos y gracias- Quiero saber:

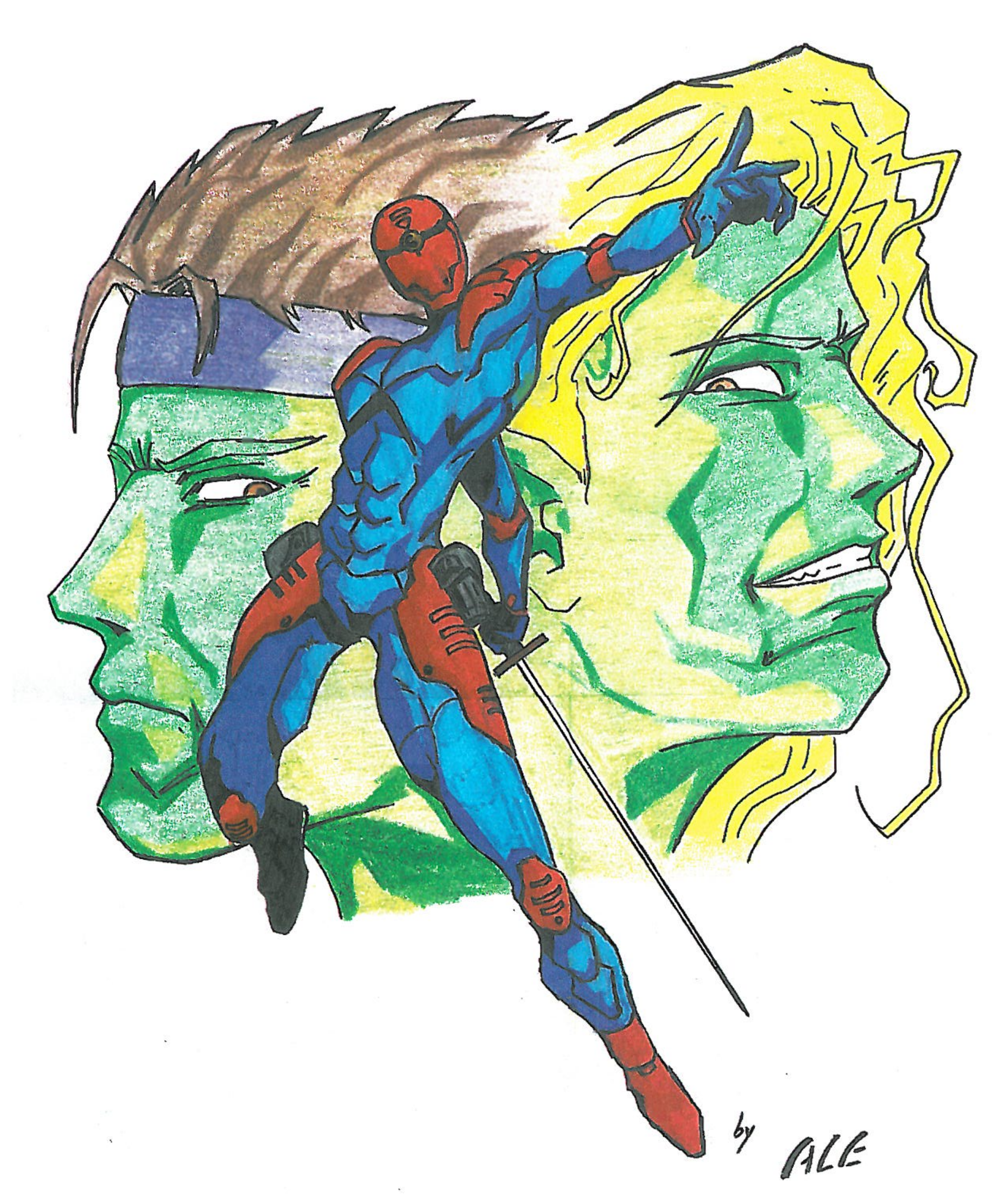
Me gustaría saber por qué estáis tan atrasados. Comentáis los juegos con un mes de retraso mínimo. Cuando la revista sale al final de cada mes, ejemplos: En el nº 16, ponéis al Ronaldo V-Football en la incubadora, y en las demás revistas sale ya comentado. Otro: Jedi Power Battles. Comentáis ahora Rollcage Stage II, cuando lleva ¡más de mes y medio! El F-1 2000, Colony Wars: RS, Fear Effect... También tengo que añadir que comentáis muy pocos juegos, siendo una revista de PS ¿Y qué hay del E3? Tampoco nada. En la del nº 16, decís que Ghoul Panic va a salir dentro de muy poco y lleva mes y medio en la calle.

Concretamente con Jedi Power Battles lo que nos pasa es lo mismo que con todas las cosas de Electronic Arts: hay que estar acosándoles para que nos digan qué van a sacar y cuándo. Y no veas para conseguir muestras de sus juegos: Jedi Power Battles nos llegó cuando ya estaba en las tiendas. Pero, lo mismo que con las cartas, tenemos una lista de los juegos para examinar, y le tocó ponerse a la cola, como todos, así que salió tarde. Es más, cuando nos llegó, la incubadora ya estaba enviada a Imprenta, así que ya era un poco tarde para retirarla y sacar directamente el examen. Lo mismo pasa cuando esperamos a tener versiones finales de los juegos para examinarlos. Hay quien examina los juegos con versiones no finales. Nosotros no tenemos más remedio que hacerlo a veces, pero preferimos esperar a la versión final, ya que es la forma de saber si está traducido, doblado, y qué tal lo han hecho. Como decimos, no siempre puede hacerse, pero lo intentamos siempre que podemos. Eso supone normalmente, que los juegos salgan con más retraso que en otros sitios, donde prefieren sacarlos puntuales, aunque no trabajen con las mismas versiones finales que compráis vosotros en las tiendas, pero, cuando esos juegos se retrasan en el último momento, como Silent Bomber y otros cuantos, se encuentran sacando su review meses antes de que el juego pase por vuestras manos. Con Ronaldo V-Football fue bastante por el estilo, y con los juegos de Konami, mejor no empezar ¡Esos sí que nos dan quebraderos de cabeza! Más que acosarlos, hay que ir a sus oficinas y secuestrar los juegos para poder verlos. Son tremendos, cualquiera diría que son sus hijos o algo así y no se quieren separar de ellos. Son los problemas de ser una revista 100% independiente. Hay que hacer mucho ruido para que las compañías te hagan caso. Además tampoco dices nada cuando hacemos previews de juegos que ni siquiera habéis oído hablar de ellos todavía y que no saca ninguna revista. Una de cal y otra de arena, tío.

Con respecto a lo del E3 no sólo hemos hablado largo y tendido de la feria sino que además hemos tenido que dividir el reportaje en dos partes de la cantidad de información que lleva. Oye, ¿Tu te compras la revista o te las pasa algún colega meses después?

No nos informáis de Dino Crisis 2, ni de los vídeos de Metal Gear Solid 2... por favor señores, estemos al día.

Como ya habrás leído, si es que te compraste la revista, hicimos un amplio reportaje sobre MGS 2, mientras que Dino Crisis 2 no sale hasta Noviembre, por lo que pretendemos dejar la incubadora para un poco antes, aunque podríamos publicarla ya, pero lo mismo que tú te quejas del retraso, otros



Alejandro Moro

muchos se han quejado de que sacamos incubadoras con demasiado adelanto, que deberíamos esperar a que falte poco para el lanzamiento del juego para publicarlas, y es que no hay forma de teneros contentos a todos.

El mes pasado, Guillermo Fuentes mandó un e-mail a PSM Responde, quejándose de que las revistas suben de precio, en especial Hobby Consolas ¿no? Bueno, pues quiero recordarle a ese tipo, que la H.C. vale igual que la PSM. Y además hace más de un año que no aumenta de precio. Excepto cuando trae vídeo manga, que por 300 pts. más está de lujo.

¿Ah, sí? Y si a alguien no le gusta (como a mí) Dragon Ball, se tiene que quedar con la peli porque no se vende separado. ¿Te gustaría que pusiéramos un vídeo de la Abeja Maya todos los meses y te subiéramos la revista 300 pelas? Porque pienso que Dragon Ball tiene que ver con los videojuegos lo mismo que la revista Playboy con el servicio de prensa del Vaticano. Ah, y PSM es más barata que Hobby. ¿De verdad te compras alguna revista?

Buena revista, me encanta la sección de PSM Responde. Saludo a todo el equipo de redacción.

HABILIDOSILLO
Luis Fernando Castelló
Móstoles (Madrid)

¡Hola colegas de PSM! Soy Luis. Ante todo quiero felicitaros por vuestra revista y sobre todo, por vuestra enciclopedia de trucos. Un saludo muy fuerte a Alberto y a David. Espero que me podáis resolver estas dudas:

¿Sabéis algún truco para Gran Turismo 2? ¿Cuáles son?

En cuanto sepamos alguno (si es que hay) lo publicaremos a bombo y platillo.

¿Para cuándo Final Fantasy IX? ¿Cómo serán sus gráficos, como FFVII o como FFVIII?

Quizá sea una mezcla de los dos con una historia más en la línea del VI.

¿Saldrá Metal Gear 2?

¿Estás de coña?

Una pequeña duda: El otro día me compré el Metal Gear y me lo he pasado en 2 fines de semana en modo "medium" ¿Soy un viciado o es que soy un máquina con mi PSX?

Hombre, eres habilidosillo. De todas formas MGS no es un juego muy largo que digamos.

Y una buena propuesta, podríais hacer un carnet de socio con sorteos y todo eso.

Mira, no es mala idea. Lo pensaremos.

Si alguien quiere cartearse con un chico al que le gustan los juegos de acción y coches, mandadme cartas a:
Luis Fernando Castelló Marchante
C/ Crisantemo, 20 3ºA
Móstoles (Madrid)

PROBLEMAS DE SONIDO
Javier Fernández
Cartagena (Murcia)

Queridos amigos de la PSM, antes felicitaros por vuestra fabulosa revista. Tengo 17 años y me compré la Play hace 2 meses. Mis dudas son las siguientes:
Hará un par de días me puse a jugar a Metal Gear Solid y, cuando llevaba unos 45 minutos, pasó algo extraño: el sonido (los pasos de Snake y la música de fondo) en la tele se escuchaban como el sonido de los anuncios de refresco, es decir, shhhh... Entonces reseteé y la música que acompaña al logo de Sony y el de la Play también se oía igual (de mal). Entonces toqué los cables y se le pasó. Mi pregunta es: ¿Es problema de mi Play, o de la tele? Si es problema de la Play ¿cómo puedo solucionarlo?

Seguramente sea problema de alguna de las conexiones de audio de la tele o de la Play. También puede tratarse del cable. Prueba con otro cable que te deje algún colega a ver si pasa lo mismo y si es así, sustitúyelo por otro nuevo. Si es problema de las conexiones a la tele o de la consola, el problema es más peliagudo, ya que te lo tendrá que solucionar algún técnico. De todas formas queremos darte un consejo: procura no estar enchufando y desenchufando los cables de audio cada vez que pones la consola, ya que con tanto mete y saca puedes estropear las entradas y salidas de audio de la tele o de la consola. Es mejor que las dejes puestas o que, si no tienes más remedio que sacarlas a menudo, lo hagas como si las estuvieras desenroscando en lugar de tirar de ellas.

Me encantó el artículo de PlayStation 2 que publicasteis en el número de Junio. Me gustaría comprarme un juego, a poder ser en Platinum, que al meterlo en la Play2 tenga una mejora gráfica sorprendente. Mis gustos son los de Rol, aventuras y plataformas (aparte de los de pelea y coches) ¿Cuál me recomendáis?

No es que haya un cambio espectacular, aunque algo si se nota. Con el que más hemos observado esto es con el Ridge Racer Type 4.

¿Me podríais decir cuánto valdrá la PlayStation 2, cuándo saldrá y con qué vendrá?

Sony se mantiene todavía en silencio con respecto a esto.

Por favor, publicadme la carta y, si queréis, el dibujo, que me fijé en el juego Colony Wars. Me gustaría que "poseseis" mi dirección pa que alguien que quiera hablar de la Play o de Juegos de Rol se cartee conmigo:

Javier Fernández Méndez
C/ Obispo Ballester nº35
Los Dolores
30310 Cartagena
Murcia

UNA DE DOSES
Gloria Terraza
Barcelona

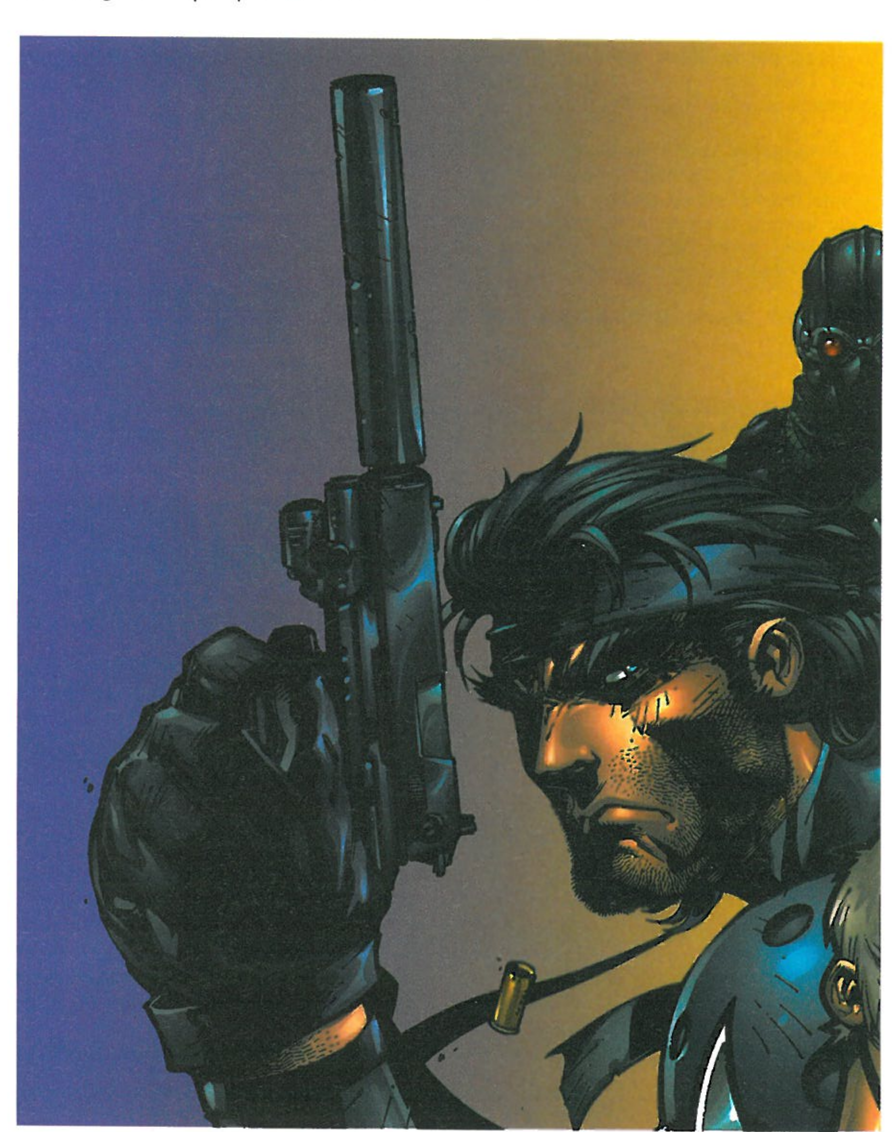
Hola, me llamo Gloria, y quiero saber si saldrán Dino Crisis 2 y Metal Gear 2 y si lo harán para la 1 o la 2.

Van a salir los dos, pero Dino Crisis 2 será para la Play original y Metal Gear 2 para PS2.

También me gustaría saber para cuándo saldrá Legend of Dragoon, parece un juego emocionante.

Está previsto para Septiembre.

Por último, me gustaría saber si saldrá Grandia 2.



Ha salido para Dreamcast, pero no sabemos qué planes hay con respecto a PlayStation, es de suponer que, en caso de que llegara a salir, lo haría en PS2, pero sólo es una suposición.

Bueno, me voy a jugar al Resident Evil 2. ¡ADIÓS!

RESIDENT SUPERCHUPIGUAY
Yolanda Nascimiento
Posada de Llanera (Asturias)

Hola a todos los creadores de PSM, ¿podríais contestarme a una preguntilla? ¡Pues ahí va!
He oído que saldrán tres Final Fantasy nuevos y que tan sólo uno de ellos será para la PS, los otros serán para PS2 ¿Es eso cierto?

Cierto. El IX para la Play 1 y el X y el XI para la PS2

¡Ah! ¡Y otra cosa! ¿Tekken 3 es el último que saldrá para la Play? ¿Es que el Tekken Tag Tournament es para PS2?

SI, y alucinarás cuando lo veas.

Estoy pensando en comprarme Resident Evil 3 ¿Es guay? ¡He oído que sí, pero me gustaría oír vuestra opinión!

Si te gustan los Resident, este también te va a gustar. A nosotros lo que más nos ha gustado es el minijuego de Los Mercenarios que aparece cuando te terminas el juego principal. Lee el análisis que le hicimos para mayor información

¡Bueno, hasta aquí hemos llegado! ¡Adiós!

"AVENTURERO DE JAEN"
Francisco Molino
Linares (Jaén)

Hola, amigos de PSM, soy Paco, tengo 21 años y soy un vicioso de la preciada PlayStation. Todos los meses me compro vuestra revista porque es una pasada y me pone al día de todo lo que pasa en el mundo de la Play. Bueno, voy al grano con mis preguntas:
En Gran Turismo 2, al ganar el campeonato mundial en el modo "Liga GT" no me han dado el GT-One, sino que me han dado el Castrol Mugen NSX ¿por qué? Y entonces ¿cómo puedo conseguir el GT-One?

Los coches varían dependiendo las veces que hayas quedado primero o segundo en alguna prueba. Para conseguir el GT-One tienes que quedar primero en todas.

Me flipan los juegos como Resident Evil, Syphon Filter y Metal Gear, así que, sabiendo esto ¿me compro Fear Effect?

Los juegos que has citado son bastante mejores que Fear Effect. De todas formas la historia y el formato "Manga" de este último han gustado bastante en la redacción. La elección es tuya, pero te avisamos que no esperes un Syphon o un MGS; nuestro consejo es que te lo alquiles primero para echarle un vistazo.

Me gustaría saber si puedo coger desde Linares (Jaén) el programa La Noche Más Loca ¿en qué frecuencia?

En Andalucía solo se coge en Almería y en Málaga, pero seguimos luchando para que se oiga en toda España. Tiempo al tiempo.

Más o menos sabéis qué tipo de juegos me gustan, así que recomendadme alguno para que me lo regale mi novia para mi cumpleaños, ya que ella es otra viciada como yo.

Chase the Express es una buena elección.

Ya me despido, sólo otra cosa ¡por favorrrr... publicadme la carta antes de Agosto! Que me hace mucha ilusión ver mi carta publicada en esta genial revista, adiós. ¡Ah! Y un beso a mi novia Mari Carmen.
¡Viva PSM! Y ¡Viva la PlayStation!
P.D. Mi vida sin vosotros y sin la Play no sería vida.

Bueno, esperamos que publicándotela en Septiembre, también lleguemos a tiempo.

JUEGOS TRADUCIDOS
Rubén López
Leganés (Madrid)

¡Hola, peña! Soy Rubén. Sí, hombre, sí, el del Zell del número 12 ¿os gustó? Pues os envío otro. Esta vez un Laguna, para que no echéis de menos a los entrañables personajes "secundarios" de Final Fantasy VIII. Me gustaría que contestaseis a unas preguntas:
Se ha estado hablando de FF IX, X y XI ¡pero muy poco! Y mucho de Vagrant Story, y según he oído los FF serán en castellano y V.S. no, ¿se puede saber por qué a un juego de rol en inglés se le dan más halagos que a un FF?

Pregunta del millón: Si se molestan en traducir un juego del "Kanji" al Inglés, que es mazo de costoso, ¿Porqué no continúan y lo hacen al castellano que ya tienen la mitad de camino recorrido? Solo las retorcidas mentes de Square tienen la respuesta. De todas formas, gracias al enorme interés que se está tomando la gente de Acclaim con la nueva distribución de los productos de la gran firma japonesa, cada vez tendremos más juegos de esta firma traducidos. Los primeros en llegar son Parasite Eve 2 y FFIX. Lo de los halagos del Vagrant Story es por lo novedoso de su estética de cómic (con sus bocadillos hablados y todo) y por la enorme calidad de sus gráficos. A pesar de todo lo innovador de este título, aquí nos siguen gustando más los Final. (Pero no se lo digas a nadie...)

¿Sería posible adquirir pegatas de Final Fantasy para Play? ¿Las sacaréis vosotros? Porque si es así... ¡¡compro cinco!!

Te prometemos que vamos a luchar como cosacos (ya lo estamos haciendo) para conseguirlo.

Por último, si os ha gustado el Laguna, os enviaré un dibujo todos los meses. Un saludo a Sonia, Betto, Pili, Lara Suco, Lolo, etc...

Estaremos encantados de recibir tus dibujos, pero ten en cuenta que, si quieres verlos publicados necesitamos que no estén a lápiz, sino en color. Aunque si no te importa verlos en estas páginas no hay problema, seguiremos encantados de recibirlos igualmente.

TRUCOS RACING
Francisco Ramón Pérez
Cox (Alicante)

Hola, amigos de PSM, quiero felicitaros por esa iniciativa de recopilar todos los trucos de la Play en una colección un tanto especial.

Gracias, porque no veas el curro que tiene hacerlo y encima sin aumentar el precio de la revista.

También me gustaría que me dijerais los trucos del "Sports Car GT" para poder conseguir jugar con los Mercedes y los McLaren. Ya me he pasado todos los circuitos incluido el oculto. Quisiera saber si hay o habrá segunda parte de este juego.

No creemos que se atrevan a sacar una segunda parte. Bueno, no acostumbramos a dar trucos que ya han salido publicados (PSM nº 6), pero ya que el juego se las trae, por lo menos que puedas disfrutarlo un poco más.
Introduce en la pantalla del título este códigos:
Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo, Arriba, L1 R2 y tendrás todos los coches.

Quiero que me aconsejéis cuál es mejor VRally2 o Michelín Rally Masters.

Son los dos muy buenos. Quizá V-Rally 2 tenga más coches.

BIENVENIDO A PSM
Alejandro Moro
Sevilla

¡Hola, amigos de PSM! Soy un nuevo seguidor de vuestra revista y me gustaría que contestarais a unas preguntillas:
¿Saldrán en España Vagrant Story y Parasite Eve II? ¿Estarán traducidos?

Ya los tienes. Vagrant en inglés y Parasite en castellano.

¿Sabéis algo de Tenchu 2? ¿Será para Play o para Play 2?

Saldrá para la Play original. Más detalles en el número 17 de PSM.

Bueno, saludos a todos y seguid así.



EL TEMA DE LA POLEMICA
Alberto García
Zaragoza

Hola Alberto, soy Alberto, a ver si me publicáis esta carta, que ya es la tercera que os mando. Aparte de eso, muchas felicidades por la revista, que es la mejor. También os felicito por el gran trabajo que habéis hecho acerca de PlayStation 2, aunque me ha sabido a poco, es estupendo y me ha aclarado algunas dudillas que tenía. Y ahora, aparte de estas preguntas, os quería hablar sobre un tema que hace poco tuvo mucha polémica. Bueno, ahí van esas preguntillas:

Tengo el Episodio I: La Amenaza Fantasma, y me encantó, porque soy un adicto a STAR WARS y seguía el desarrollo de la película, pero no me gustó demasiado por las cámaras, por los gráficos y Jar Jar era idiota ¿Me recomendáis Jedi Power Battles por el modo dos jugadores, o creéis que si ya tengo el otro me "rallará"?

A nuestro parecer Jedi Power está mejor hecho que la historia del Episodio 1, aunque no deja de ser un mata mata con algunos problemas en el control.

Tengo Time Crisis y me quiero pillar Point Blank 2 ¿Me podéis decir algún otro juego compatible con la G-Con?

Ghoul Panic y Rescue Shot de la misma Namco. De todas formas, casi todos los juegos de pistolas que salen ahora suelen ser compatibles con la G-Con, como la Jungla 2 que ha salido hace poco.

No me gusta mucho Resident Evil pero ¿me recomendáis Resident Evil Survivor?

Pues si no te gustan los Resident, olvídate del Survivor. A título informativo te diremos que se juega mejor con el mando normal que con la pistola.

Aquí va el tema de la polémica:

Es acerca del chico que asesinó a sus padres según los medios de comunicación por culpa de Final Fantasy VIII (no es verdad). Bueno, ahí van mis opiniones de los fallos que tuvieron los medios de comunicación:

Dijeron que tenía el mismo corte de pelo (casi ni se parecía)

Llevaba el mismo chandal negro (Squall lleva vaquero y cazadora)

Mató a sus padres con una katana igual a la del juego (mentira, Squall utiliza un sable pistola, que no existe en la realidad). En la tele no dejaba de salir la escena de la intro en la que Seifer le raja en la cara (y dicen que es violento, pero si el protagonista no hace nada, porque en la intro le rajan a él y cuando va a darle con el sable en la cara a Seifer cambia la imagen) y además, cuando en el juego pegas a un enemigo, no hay sangre, sino que aparecen los puntos de energía que le quitas a tu enemigo. Y yo pienso que ese chico se drogaba o algo así, porque yo tengo el juego y no me ha afectado, porque sé distinguir la realidad de la ficción, y el juego es magnífico, y se lo recomiendo a todo el mundo que tenga la Play. Con esto solo quería demostrar lo que puede hacer la ignorancia en los medios de comunicación y los critico igual que en el caso de Metal Gear Solid (también lo tengo, también lo recomiendo y también es magnífico). Bueno, os dejo (espero no haber aburrido).

Esta es mi dirección por si alguien quiere cartearse sobre temas acerca de la Play:
Alberto García Cabeza
C/Ávila nº29 2ºD
50005 Zaragoza

Por favor, publicadme la carta. ¡Ah! y no vuelvas a decir que Pati, la de "El Informal" esta gordi (pobre chica), la vais a traumatizar.

Eso lo dijo Modowey que pierde un poquito de aceite por la junta de culete. Nosotros nunca nos atreveríamos a decir eso de un pibón como Patricia Informal.

RESIDENT 4
Iván Arroyo
Coslada (Madrid)

¡Qué pasa, Alberto! Soy un fiel seguidor de La Noche Más Loca y Top Games y escribo a esta peaso revista para hacerte unas preguntillas:

¿Cómo c*** se guarda partida en Theme Park World? Tengo la tarjeta con 5 bloques libres, intento guardar pero ¡No pasa nada!

Hay que acabarse un parque para poder guardar, torpedo.

Resident Evil 4, para PS1 o PS2.

No hay nada sobre el tema, pero lo más seguro es que se haga para PS2 y tendrá que ser muy bueno para superar al Code Verónica de Dreamcast.

Die Hard Trilogy 2 o Syphon Filter 2.

Son diferentes estilos, pero sin duda te recomendamos Syphon 2, es una obra maestra.

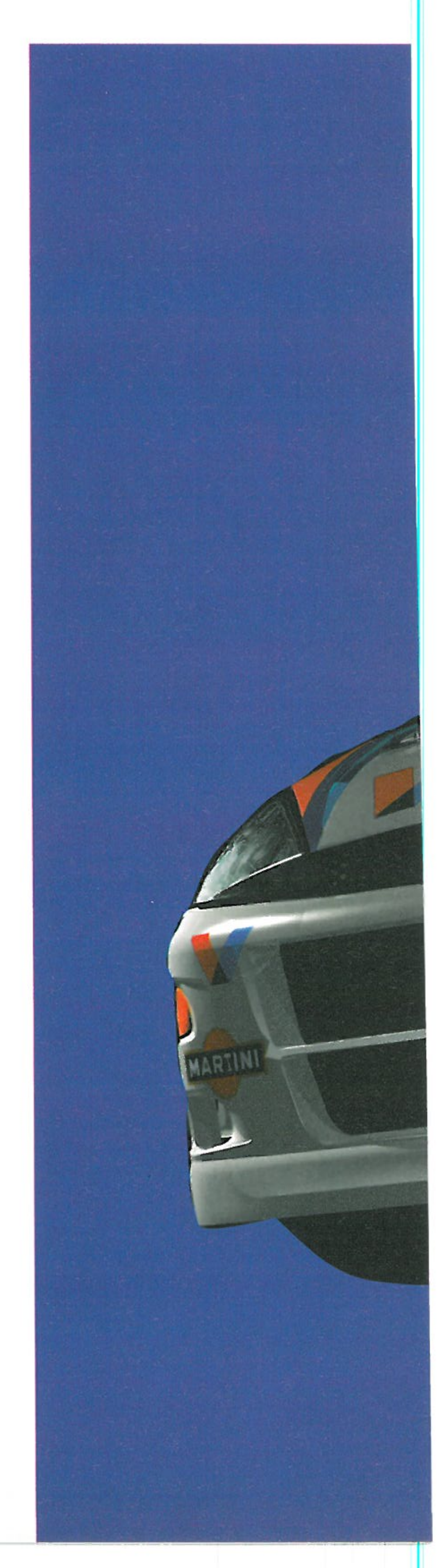
Gracias por publicar la carta y tranquis que me doy carril yo mismo. ¡Hasta otra!

No, de eso nada. Aquí el carril lo doy yo. ¡Hala, un poquito de carril!



¡SUSCR

Remite el boletín adjunto
por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59



PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: ......................**C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: ....**Población:** ....
C.P. ....**Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐ ☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

..................**,a** ....**de** ....**de 199. . .**
(Provincia) (Fecha) (Mes)

ÍBETE!

Gana uno de los diez juegos Colin Mc Rae 2 de Codemasters que sorteamos entre todos los suscriptores.

No pierdas esta oportunidad de hacerte con uno de los mejores juegos de coches de la historia.





¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol

ALUNDRA 2 7,4

PSM nº17

Esta segunda entrega se basa sobre todo en los puzzles mezclados con un gran número de secuencias cinemáticas, todo ello en 3D poligonal, y con un diseño de personajes divertido y extravagante. La fórmula de los puzzles resulta adictiva y es lo suficientemente largo para mantener a los aficionados al rol de acción delante de la consola bastantes horas.

DINO CRISIS 9,3

Aprovecha el motor de Resident Evil y lo mejora, pero no podremos evitar acordarnos de dicha saga cuando nos pongamos con este título. Se mejoran los gráficos y ambientación 3D. Todo, empezando por los puzzles, tiene una base más lógica y científica que fantástica, lo que lo hace más asequible. Se agradecería que arreglaran los múltiples cambios de cámara dentro de una misma habitación y el control.

EL MAÑANA NUNCA MUERE

6,9

PSM nº 12

Aunque cuenta con una buena variedad de misiones, no deja de ser un juego de acción bastante normalito al que le falta profundidad. Manejaremos a 007 a lo largo (aunque más bien habría que decir corto) de una serie de misiones. No está mal, pero no habría costado tanto esfuerzo haberlo hecho mucho mejor, simplemente con haberlo hecho como prometían en sus versiones previas. Traducirlo y doblarlo también habría ayudado.

EXPEDIENTE X 8,1

Mulder y a Danna Scully, dos agentes incansables del FBI que no se detienen ante ningún reto se han metido en un problema demasiado grande para ellos solos. Por esa razón Craig Willmore (el papel que tomarás en el juego) tendrá que aventurarse en el único capítulo de Expediente X que nunca será retransmitido por televisión. Buen desarrollo, ideal para los amantes de las aventuras gráficas en primera persona.

FEAR EFFECT 8,6

PSM nº16

Un gran juego con una excepcional historia, una excelente ambientación al más puro estilo anime (a pesar de estar hecho en América) y un diseño de personajes también magnífico. Por desgracia, a pesar de ocupar 4 discos, es demasiado corto, el desarrollo muy lineal y el control es, sin duda lo peor, detalles que impiden que se convierta en uno de los mejores juegos de Play jamás hechos.

FINAL FANTASY VII (PLATINUM)

10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

FINAL FANTASY VIII 9,8

"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?

Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos vídeos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

GRANDIA 9

PSM nº15

Una larga y completa aventura en dos discos que va creciendo en escala e intensidad a medida que nos metemos en ella. Enormes pueblos 3D poligonales para explorar y gran cantidad de personajes de sprites con los que hablar, y todo ello con un sorprendente nivel de detalle, aunque otros detalles no están a la misma altura, como es el diseño de los "dungeons" y el sistema de lucha.

JADE COCOON 8,9

PSM nº13

Una aventura de rol, con una historia completa e interesante, similar a Pokémon en el aspecto de captura de monstruos para usar en los combates, en lugar de llevar a un grupo de héroes. Como Levant, joven maestro de la crisálida, tendrás que salvar a tu pueblo de una terrible maldición, moviéndote por una serie de escenarios renderizados hasta el más mínimo detalle.

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2: VIVA LAS VEGAS

7,1

PSM nº18

Jungla de Cristal. Trilogía 2 es una aventura de acción con tres juegos diferentes de conducción, disparos y aventura en tercera persona. En líneas generales es igual a la primera parte, sólo que cambiamos de escenario hasta Las Vegas. Es un juego muy largo que garantiza horas delante de la pantalla. Una pega: los gráficos.

LA AMENAZA FANTASMA 7,3

Aventura 3D que reproduce casi íntegramente el argumento de la película. Se trata al fín y al cabo de un título de Star Wars, lo que significa que está por encima de la media, pero no está al nivel al que nos tiene acostumbrados Lucas con sus juegos anteriores. Buen sonido, música y doblaje, pero control y jugabilidad desesperantes, así como gráficos y originalidad que dejan mucho que desear.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

9,1

Fui despojado de todos mis honores como vampiro, me destrozaron las alas y perdí lo más importante, la única familia que había conocido... Lo único que me mantenía en pié era la sed, pero no de sangre, era venganza.

Así comienza Soul Reaver, la historia de un ser que no encontrará descanso hasta cumplir su único cometido en la vida, segar las almas de aquellos que lo han condenado.

Se desarrolla en tercera persona y los puzzles suelen consistir en mover cajas o activar grandes mecanismos en los que tendremos que pensar en "dos dimensiones", el mundo espectral y el físico.

MEDAL OF HONOR 9,6

PSM nº12

Un juego que, sin hacer demasiado ruido, se ha hecho con una de las notas más altas de PSM. La aventura se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial y manejas a tu personaje con vista en primera persona, al estilo Doom. Es increíblemente bueno tanto gráficamente como en el apartado de sonido. Envolvente, adictivo y jugable. Es un producto Spielberg, que más podemos decir... Ah si, que corras a comprártelo.

MEDIEVIL 2 9,1

PSM nº15

Divertido, con un gran sentido del humor, superjugable y un montón de adjetivos más se nos ocurren para un juego que no debe faltar en tu colección. Sin duda alguna, Sony nos ha vuelto a sorprender con una maravillosa secuela de un maravilloso juego. No hay nada igual en PlayStation en su género.

METAL GEAR SOLID 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones

en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

MISSION: IMPOSSIBLE



Las viejas agencias como la CIA están anticuadas y obsoletas, el mundo ahora está bajo amenazas mucho mayores de lo que nadie puede imaginar. Ahora la seguridad del mundo depende de la IMF (Impossible Mission Force) una agencia con los mejores hombres y mujeres del mundo.

En Mission Impossible tomaremos el papel de Ethan en algunas de las misiones que se parecen bastante a las de la película de acción. Gráficamente le falta fluidez y el control es bastante lioso.

NIGHTMARE CREATURES 2 9,2

PSM nº17

Un juego de terror de lo más absorbente y tenebroso. Unos escenarios impactantes y unas criaturas espeluznantes, que hacen de Nightmare Creatures II un juego emocionante y con mucho que ofrecer. Acción a raudales y sangre por todas partes, para hacer llegar el terror a tu videoconsola de la forma más idónea: con más terror que nunca.

RESIDENT EVIL 3: NÉMESIS



PSM nº14

A pesar de ser el mejor gráficamente de toda la saga, no te extrañes de que su puntuación sea inferior a las anteriores entregas. La verdad es que ya están estirando demasiado la misma historia. Aún así, te recomendamos que te hagas con él, ya que te lo pasarás de muerte.

SHADOW MADNESS 7

PSM nº15

Aunque ocupe dos discos, este título desarrollado en los estudios americanos de Crave demuestra que todavía tienen que mejorar para poder competir con las grandes producciones japoneses. Está lleno de buenas secuencias de vídeo, con una historia interesante y una banda sonora que la complementa perfectamente, pero el diseño de personajes, el sistema de lucha y otros detalles la estropean.

SILENT HILL 9

Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad.

Un título muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

SYPHON FILTER 2 9,5

PSM nº14

Quizá la primera parte tuviera algo más de puntuación por la originalidad que demostró en su día. Pero no te equivoques, esta segunda parte, a pesar de mantener los mismos gráficos, es tan buena o mejor que la primera. Lo mejor de todo es el doblaje, realizado por los mejores actores de doblaje del mundo, o sea, los españoles. Una perfecta continuación con uno de los mejores argumentos vistos en la Play.

TOMB RAIDER II 9,7

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

TOMB RAIDER III 8,7

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

8,9

Vuelta a los orígenes de la saga, en un doble sentido. Se descartan algunos de los cambios que se han ido introduciendo en las sucesivas entregas de la serie y han resultado menos populares. Por otro lado, se nos brinda la oportunidad de conocer de primera mano los inicios de Lara, con una pequeña aventura de cuando era adolescente. Mejor que la tercera parte, y una aventura nueva y diferente.

Beat'em up (o juegos de lucha)

DEAD OR ALIVE

9,5

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

EHRGEIZ 7,6

PSM nº 13

Juego de lucha cuyo mayor atractivo es usar a personajes como Cloud, Tifa, Sephiroth y otros conocidos de Square y los subjuegos que incluye, que por sí mismos podrían servir para hacer otro título aparte, aunque con el principal inconveniente de que la lucha en sí es bastante floja, en comparación con lo que hay actualmente en el mercado.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

8

PSM nº17

Los aficionados más puristas de Street Fighter pueden verse decepcionados y que no les convenzan ciertos elementos complicados del juego, o su sistema de combate pero, para los demás, es el juego de lucha más creativo e innovador de Capcom, y además es bastante más divertido que otros muchos. A destacar el modo historia y los diseños de personajes.

MARVEL VS. CAPCOM

6,8

PSM nº15

Podría decirse que es el más complejo de la serie de juegos de lucha de Capcom. La incorporación de varios tipos nuevos de ataques en equipo y movimientos especiales ayuda a que al menos merezca la pena probarlo. Sin duda, los incondicionales de la serie seguirán viéndoles alicientes, pero el resto de jugadores posiblemente vean más de lo mismo.

READY 2 RUMBLE 8,8

Más que un juego de boxeo, parece uno de lucha, por la agilidad y rapidez con que se desarrollan los combates, aunque con la lógica limitación de golpes. Cuenta con un modo arcade, y un modo Campeonato para aupamos a lo más alto del ranking mundial con el boxeador que escojamos. Muy divertido, aunque los gráficos sean demasiado poligonales.

SOUL BLADE (PLATINUM)

9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI

8,8

Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio.

Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.

STREET FIGHTER ALPHA 2



Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

STREET FIGHTER EX



Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

STREETFIGHTER EX2 PLUS

6,6

PSM nº18

Uno más, pero que seguro no será el último, de la saga con más continuaciones de toda la historia. Si tienes el anterior, y los comparas, apenas encontrarás diferencia entre ambos títulos. Mucho colorido y algún nuevo personaje bajo la estructura del SF de toda la vida.

TEKKEN (PLATINUM)



El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

TEKKEN 3

9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

TOBAL 1



De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

VICTORY BOXING 2



Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

WCW MAYHEM 6,2

PSM nº 14

Los controles del juego son bastante buenos, fáciles de manejar y cuenta con un buen número de luchadores reales con los que se ha usado el motion capture. Sin embargo, a pesar del uso de esta técnica, los gráficos no están suficientemente depurados y hay mucho "clipping". Además, se echan en falta la gran cantidad de modalidades de juego de otros títulos de lucha libre.

WU-TANG: TASTE THE PAIN 7,9

PSM nº 12

Entretenido juego de lucha, a pesar de ciertas carencias en el control y en el desarrollo gráfico de los escenarios, la gran cantidad de secretos que esconde en su modo historia hará que quieras seguir jugando para descubrirlos todos. Gran variedad de situaciones, personajes, golpes, etc. Divertida opción para 4 jugadores.

WWF SMACKDOWN

8

PSM nº18

Aunque es fácil de manejar, cuenta con una gran variedad de movimientos. Logra recrear el ambiente de los auténticos espectáculos de lucha libre y cuenta con muchos tipos de combates diferentes. A pesar de tener algún problema, como los comentarios durante los combates, sigue siendo un estupendo juego de wrestling que gustará a los aficionados a la lucha libre.

XMEN VS STREET FIGHTER

5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

4x4 WORLD TROPHY

5,9

PSM nº18

Carreras de 4x4 en escenarios tan variados como una playa, una montaña nevada, los templos mayas,... con variedad de coches entre los que elegir. Las carreras son fáciles de ganar cuando coges el coche adecuado. El realismo es nulo, se necesita un milagro para hacer volcar el coche.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS FEATURING RICKY CHARMICHAEL



PSM nº 12

Hay muy pocos juegos de Motocross para la PSX, por lo que este no tiene mucha competencia. Aunque hubiese mil seguiríamos diciendo que es el mejor juego de motos de cross que hay para nuestra gris. Gráficos de alucine, control de lujo, sonido hiperrealista. Una joya tanto para los que les gusta el Motocross como para los que no.

CHOCOBO RACING 5,1

PSM nº 13

Compite con un buen número de los personajes más conocidos de Square en el típico arcade de carreras. Cuenta con un modo historia que te permitirá acceder a un buen número de secretos y personajes ocultos que harán las delicias de todos los aficionados a los juegos de Square. Para todos los demás consoleros, resultará seguramente demasiado simplón. Imprescindible tomárselo con sentido del humor.

COLIN MC RAE RALLY

9,5

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

COLIN McRAE RALLY 2.0

9,3

PSM nº18

La tan esperada secuela del mejor juego de rallys de nuestra gris. Gráficos alucinantes y un control de los coches como nunca te hubieras podido imaginar. Lo que menos nos ha gustado es el enorme salto de dificultad que hay entre los niveles, aunque es una pequeña nube que no logra empañar un título tan bueno como este.

CRASH TEAM RACING 9,5

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado unirán sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.

Todo está en nuestras manos, una vez elijamos a uno de los personajes de la serie Crash Bandicoot (Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) deberemos conseguir las cuatro llaves maestras para enfrentarnos al malvado Nitrox Oxide.

Gráficos geniales, un control impecable, gran variedad de modos de juego y muchas horas de juego.

DEMOLITION RACER 8,5

Si alguna vez habías tenido dudas sobre la resistencia de que tienen los coches a recibir impactos o de cuanto puede durar en la carretera un vehículo que está abollado por todos lados, pronto tus preguntas encontraran respuesta. En Demolition Racer nuestro principal objetivo será sobrevivir y ganar todas y cada una de las carreras que nos pongan por delante. De esta forma podremos comprar nuevos coches "más resistentes" con los que poder aplastar a nuestros contrincantes, y cuando digo "aplastar" digo bien porque habrá que empujar, triturar y destrozar a todos nuestros contrincantes.

A pesar de no disponer de un gran motor gráfico Demolition Racer goza de altísimas dosis de jugabilidad.

DRIVER 9,7

Tanner, un poli, será el encargado de introducirse en una banda de criminales para intentar desbaratar sus planes. La poli se ha enterado que la citada banda necesita un buen conductor experto en fugas y en despistar a la "bofia". Así lo primero que tendrás que hacer es superar una serie de pruebas que te pondrán los de la banda para saber que clase de conductor eres, pruebas como derrapes de 360º, cambios de sentido y muchas cosas más que tendrás que descubrir tu solo. Prepárate por que vienen muchas curvas.

DUKES OF HAZZARD



PSM nº17

Planteado como un capítulo especial de la clásica serie de televisión en que está basado, vamos cambiando entre secuencias de vídeo y otras de conducción a lo largo de las cuales se desarrolla la historia. Los vídeos son lo mejor, son completamente originales y están bien hechos, mientras que las secuencias de conducción tienen bastantes fallos.

F-1 2000

9,3

PSM nº16

Posiblemente el mejor juego de F1 del momento, ya que es muy espectacular, y además posee una base de datos completamente actualizada a esta temporada. Nos permite vivir con realismo el vértigo de la F1, corriendo el campeonato de motor más importante del mundo. Sabemos cómo se las gastan los muchachos de EA Sport, por lo que ya sabéis que tipo de juego puedes encontrar.

FÓRMULA 1 97 (PLATINUM)

9,6

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.

FORMULA 1 99 7,7

Mejora substancialmente la entrega del 98, pero sigue sin llegar a la altura de los dos primeros, aunque se nota el esfuerzo realizado por volver a ponerse a esa altura. Horribles comentarios y efectos de "clipping". Gran sensación de velocidad, fantástico menú de opciones, buenos efectos de sonido e información actualizada de escuderías y pilotos. Se echa en falta el modo Arcade.

GRAN TURISMO (PLATINUM)



Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

GRAN TURISMO 2



PSM nº 13

El juego de coches más grande jamás publicado para la Play, con alrededor de 1.000 coches, todos ellos con unos gráficos prácticamente perfectos, con su propio sonido de motor, con todas las carreras que se os puedan ocurrir, un control estupendo, una música genial... Imprescindible para cualquier aficionado al género.

GRAND THEFT AUTO 2

6,6

PSM nº 12



El primer GTA nos pareció un poco soso. En esta ocasión es mucho más divertido, ya que no sólo tendrás que tener cuidado con los polis, sino que también deberás vigilar que no te calienten el morro los de las bandas rivales. Misiones mucho más entretenidas y esa vista cenital con gráficos tipo Micromachines que no acaban de convencernos. Aún así es un juego con chispa.

KILLER LOOP 7

PSM nº 13

Carreras futuristas al más puro estilo Wipeout3, aunque con ligeras modificaciones. Conduce a una velocidad endiablada unos extraños vehículos futuristas, llamados trípodes, por unos circuitos con un estupendo diseño, llenos de curvas, rizos y objetos que recoger, pero, eso sí, procura bajar la música, antes de marearte.

LE MANS 24 HORAS

9,3

Aunque dispone de varios modos de juego que, cuando se completan, dan acceso a nuevos torneos y coches, la auténtica salsa la constituye el modo 24 Horas de Le Mans. Nunca se ha reflejado de forma tan realista el efecto de las condiciones meteorológicas. Muy buenos gráficos en alta resolución y control excelente. Pésimo comentarista, y se echan en falta más coches y circuitos.

MICROMANIACS 7,7

PSM nº16

Las carreras de Micro Machines de toda la vida, con la innovación de que manejamos unos simpáticos alienígenas. Muchos circuitos, con una enorme variedad y originalidad, que nos harán pasar unos ratos magníficos. En compañía de amigos, el modo multijugador resulta muy divertido. Es un juego difícil, adecuado para aquellos que busquen retos en su videoconsola. Intenta llevar a tu enano cabezón a la meta antes que nadie, y ve descubriendo todos los secretos de este interesante juego.

NASCAR 2000

5,4

PSM nº 12

Fiel recreación de esta modalidad de carreras, que no resulta la más adecuada para llevar a las consolas. Circuitos ovales y gran velocidad son sus mayores alicientes. Conducir sin cambiar el stick de posición y sin sensación de velocidad no resulta muy emocionante, y las opciones de configuración no ayudan a mejorar el realismo, por lo que acaba haciéndose monótono.

NEED FOR SPEED III



Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

9,6

No te defraudará si te gustó la tercera parte y te encantará si buscas un título en el que manejar los coches más rápidos del mundo. Endiabladamente adictivo, fácil de jugar y divertidísimo en modo dos jugadores. Perfecta calibración del mando. Es difícil encontrarle algún defecto.

N-GEN

8,5

PSM nº18

Denominado por sus programadores como el "Jet Turismo" de los juegos de carreras, ya que se trata de competir con aviones en arriesgadas carreras por enrevesados circuitos e ir mejorándolos a base de comprar nuevas y mejores piezas o aviones más potentes. Lo mejor: Sus escenarios y su velocidad endiablada.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

6,9

PSM nº 12

A pesar de tener unos gráficos bastante planos, impropios de un juego con aspiraciones, resulta bastante divertido, gracias sobre todo a la combinación de elementos estratégicos con los propios de los juegos de carreras.

RADIKAL BIKERS

6,8

PSM nº18

Un juego simpático en el que debemos repartir pizzas a la máxima velocidad posible. Además de la dificultad y opciones de los escenarios, tenemos que luchar para llegar antes que la competencia. ¡Qué no se te enfríe!

RAGE RACER 8,5

El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta.

Totalmente recomendable.

RALLY CHAMPIONSHIP 8

PSM nº17

Como primer intento, aunque no tenga la gran variedad de modalidades de juego, posibilidades de ajuste del coche, o el amplio número de circuitos de Colin McRae, es uno de los mejores juegos de rally que hemos tenido ocasión de probar. Gran jugabilidad, una de las mejores vistas de piloto, y escenarios muy realistas.

R4: RIDGE RACER TYPE 4

9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)



Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

ROAD RASH JAILBREAK



PSM nº16

Nuestro objetivo: liberar a Spaz, el macarra motorista más peligroso de todos los tiempos ¡sacándole de la cárcel! Para eso nos metemos en una banda de motoristas y nos abrimos paso entre sus filas a mamporros, y a toda pastilla por las carreteras americanas, a ritmo de música cañera. Divertido y adictivo, si los gráficos hubieran acompañado, podría haber sido la caña.

ROLLCAGE STAGE 2 8,4

PSM nº16

Si el primer Rollcage ya era bueno, este lo supera en todo: más y mejores coches, más y mejores circuitos, mejores efectos de sonido, magnífica banda sonora, un control mucho más refinado, y tal cantidad de secretos que descubrir (modos de juego, coches, circuitos...) que puede causar graves casos de adicción a los aficionados a las carreras futuristas.

SPEED FREAKS

8,3

Un remix con lo mejor de títulos tan conocidos como Mario Karts o Wipeout.

Con un volante y cuatro ruedas tendrás que abrirte camino a golpe de misil para ser el número uno.

Gusta a toda clase de público, desde los más pequeños hasta los grandes de la casa que buscan un poco de "relax" en el asfalto de la pista. Altamente adictivo y entretenido.

El control falla un poco, necesitarás algo de práctica para dominarlo al cien por cien.

TOCA 2 TOURING CARS 9,4

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

SUPERBIKE 2000

5

PSM nº17

Un juego de carreras de motos bastante mediocre, aunque es muy fácil de jugar y cuenta con una gama bastante completa de motos, pilotos y circuitos. Dispone de una zona muy cómoda de puesta a punto de la moto y todas las superbikes tienen muy buen aspecto. La IA de nuestros oponentes nos lo pondrá muy difícil.

V-RALLY 2 9,4

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

WIPEOUT 3



Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.

Deportivos

COOL BOARDERS 4 6,8

PSM nº15

¿Más de lo mismo con mejores gráficos? Pues no, los gráficos no están especialmente mejorados, la principal novedad la constituye la inclu-

sión de licencias de marcas especializadas en indumentaria y material deportivo especializado y profesionales reales. Lo más divertido, los eventos especiales.

CYBERTIGER 7,2
PSM nº15

Segunda incursión de Tiger Woods en la Play, que se supone dirigida a una audiencia más joven y a los que no se hayan enfrentado nunca a un palo de golf, por lo que elimina muchos de los elementos más complicados de modo que resulta fácil meterse en el juego. Gráficamente se queda demasiado corto. Buen control analógico del palo, menos cuando hace falta precisión.

EVERYBODY'S GOLF 2 8,8
PSM nº15

Golf para todos, tanto si os gusta este deporte como si no, estamos seguros de que más de uno acabará picándose y pasando muchas más horas de las que podía llegar a imaginar. Estética de dibujos animados con animaciones simpáticas. Manejo sencillo e intuitivo. Nuevos personajes y premios extra por victoria.

FIFA 99 9,5

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.

FIFA 2000 10

El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol.

El que quiera arrebatarle el título de Rey a éste FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.

FISHERMAN'S BAIT



Algo nuevo y diferente en la PlayStation: un simulador de pesca, aunque ya empiezan a verse más, éste ha sido de los primeros en salir en nuestro país. Divertido tanto si te gusta pescar como si no, con un uso muy bueno del Dual Shock, a modo de caña de pescar. Tiene el problema de estar entero en inglés, lo que dificulta su manejo.

ISS PRO EVOLUTION 9
PSM nº15

Aunque le falta la gran cantidad de posibilidades (liga, copa, mundial...) y licencias de otros juegos de fútbol, seáis o no fans de FIFA, este es un juego diferente que hay que probar si os gusta el fútbol, y podáis decidir por vosotros mismos cuál es mejor. En la Redacción ya llevamos tiempo discutiendo, y la cosa sigue sin quedar clara, pero está claro que aquí no nos van a regalar los goles.

KNOCKOUT KINGS 2000
8,7

PSM nº 12

Más parecido a un simulador de boxeo que a un arcade de lucha, aunque cuenta con una gran variedad de movimientos, más propia de estos últimos. Interesantes modos como carrera o combates clásicos, en los que podremos manejar a luchadores de varias categorías diferentes, incluyendo un buen número de boxeadores famosos, o crearnos al nuestro y enfrentarlo a los más grandes. Muy completo.

NBA LIVE 2000
9,4

PSM nº 12

Esta entrega de la saga NBA Live es la mejor de todas hasta el momento. Vuelve Andrés Montes con sus simpáticos comentarios, por primera vez aparece Michael Jordan en la serie, puedes jugar con los clásicos de la NBA desde los años 50, jugar contra Jordan en el modo uno contra uno, concurso de triples, capturas faciales de las caras reales de los jugadores con sus gestos y todo, control superpreciso, en fin, ya lo hemos dicho, el mejor de todos.

NHL FACEOFF 2000 7,2
PSM nº17

Aunque hace un notable esfuerzo por meternos en la pista de hielo, con buenos movimientos de cámara, melodías para los intermedios y comentarios, todos esos pequeños detalles acaban quedando oscurecidos por un control bastante incómodo y unas animaciones escasas en lo que al número de frames se refiere. La IA de los oponentes es algo mejor que en entregas anteriores.

PRO 18 WORLD TOUR GOLF



Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son videos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.5

REEL FISHING
6,5

PSM nº 12

Un simulador de pesca algo más flojillo que otros que ya andan por ahí. Es algo más aburrido y cuenta con menos opciones que, por ejemplo, Fisherman´s Bait de Konami. Sólo para los muy, muy amantes de la pesca.

RONALDO V-FOOTBALL
7,7

PSM nº18

Uno de los muchos títulos de fútbol, que no nos ha impresionado lo suficiente. Incorpora numerosos modos de juego, pero la jugabilidad no nos engancha en absoluto y las opciones dentro y fuera del campo nos pueden llegar a aburrir.

SLED STORM 9,1

Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.

THRASHER: SKATE & DESTROY
5,6

PSM nº 14

Título que trata de centrarse en la simulación del skating, pero demasiado complicado de manejar, además de que el control no responde muy bien. Gráficos bastante mediocres y un periodo de aprendizaje demasiado largo, junto con ciertos problemas de jugabilidad hacen que prefiramos seguir con el Tony Hawk, y dejarnos de experimentos.

TIGER WOODS 99



Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody´s Golf pero mucho más real.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 9,1

El mejor simulador de skate del mercado. Gran cantidad de escenarios y modos de juego para poner a prueba nuestras habilidades. Fácil manejo, aprendizaje progresivo y posibilidad de mejorar las características de los distintos personajes que se pueden elegir. Buenos gráficos y banda sonora variada.

TRICK'N SNOWBOARDER



PSM nº 12

El Snowboard resulta bastante monótono y repetitivo en su versión informática y este juego no supone ninguna excepción a esa regla. Intenta hacer algo nuevo con la introducción de un modo historia, pero no resulta suficiente para justificar todo el título.



STREET SKATER 2 8,5
PSM nº16

Street Skater 2 es un innovador juego de skateboarding que te da la oportunidad de crear tu propio pista de patinaje. Esta opción, unido a la excelente jugabilidad, que te permite realizar todo tipo de saltos en todo tipo de lugares, hacen de este juego una opción interesante y una gran alternativa a Tony Hawk's Skateboarding.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000 7,5
PSM nº16

El sonido sirve para ambientar al máximo, y los comentarios, a diferencia de otros juegos de fútbol. Lo más destacado son los retos: nos ponen en una situación de una final anterior y hay que superar el desafío que nos proponen (defender el resultado, o darle la vuelta antes de que acabe el partido). Seguramente no sea el mejor simulador de fútbol de Play, pero es una buena opción para todos aquellos que deseen vivir una Liga de Campeones lo más realista posible.

Estrategia

ARMY MEN 3D 8
PSM nº 13

Una curiosa y entretenida combinación de estrategia y acción, en la que controlaremos a Sarge, parte integrante del ejército verde, que tendrá que moverse por unos escenarios 3D para cumplir una serie de misiones, moviéndose siempre con mucho cuidado, pues un solo paso en falso puede significar la muerte, y tener que volver a empezar la misión, aunque no el juego.

CONSTRUCTOR 7

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

POPULOUS: EL PRINCIPIO 8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

COMMAND & CONQUER RETALIATION



Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

SIMCITY 2000



Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

THEME PARK WORLD



PSM nº16

Theme Park World te ofrece la posibilidad de ponerte al mando de un parque temático y divertir a tus visitantes con atracciones de todo tipo, incluso la montaña rusa. Su control y su jugabilidad te enganchan desde el principio. Un juego indispensable que no se te quedará corto... pero sólo si te van esta clase de juegos.

WARCRAFT 2 7

Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.

WORMS: ARMAGEDDON 7,8

Título que enganchará a los amantes de la acción y la estrategia. Entretenido y cachondo como pocos, con gráficos y sonido muy simpáticos, y muy fácil de manejar. Si tienes un amigo la diversión está garantizada. Aunque, hay que tener en cuenta que ni los gráficos ni los demás efectos son precisamente de última generación, pero es que tampoco lo pretenden, su objetivo es divertir y eso lo logran perfectamente.

Plataformas y Arcades

ABE'S EXODDUS 9,2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

APE ESCAPE 8,2

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

BARBIE 3,6
PSM nº 12

La verdad es que este producto está aquí incluido más como advertencia que como juego. No se os ocurra tirar el dinero ni el tiempo en algo así. Es todo un ejemplo de lo que no queremos ver en la PlayStation, y es que hemos visto juegos con un nivel de calidad realmente ínfimo (sirva como ejemplo también el de las Spice Girls), pero éste es difícil de superar. Bueno, no tan difícil, es posible conseguir una peor calidad gráfica y de sonido, y no molestarse ni en traducirlo, pero la mejora de estos factores tampoco contribuiría a que el título fuera más jugable.

BICHOS 7,7

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME 9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.

Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.

CAPCOM GENERATIONS 7,7

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.

Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.

CRASH BANDICOOT 2



La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

CRASH BANDICOOT 3

9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

CROC 2 **7,8**

Los perversos Dantinis planean el regreso del Barón Dante con la ayuda del recientemente secuestrado gran inventor Gobbo. Mientras tanto, Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus piés. Al recogerla encuentra en un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres lo están buscando...

Esta segunda entrega ha sido remodelada con la incorpotación de nuevas tareas que nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura. No tendremos que seguir un orden establecido para terminar las fases y si nos aburrimos podremos dejar un nivel para más adelante.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

9

Richter Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...

HEART OF DARKNESS

8

Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

JACKIE CHAN STUNTMASTER



PSM nº18

Mezcla entre los títulos estilo Double Dragon con los de plataformas, con un estilo gráfico que nos recuerda a los clásicos de antes. Podría haber resultado bastante divertido, de no ser porque el control es bastante horrible y complica innecesariamente la lucha en 3D y los saltos. En un juego en el que nos podemos encontrar dando cuatro peligrosos saltos en una misma pantalla, eso es imperdonable.

KINGSLEY **7,1**

Título que no gustará a los jugadores expertos pero que puede sentar muy bien a los pequeños de la casa que quieran practicar con un plataformas entretenido, con un mapeado enorme y gran variedad de enemigos, cada uno con sus propias características de fuerza e inteligencia. Sin embargo, gráficamente no es gran cosa, no aporta nada al género y la historia es demasiado típica.

LOS PITUFOS **7,3**

Reproduce con bastante fidelidad el espíritu de la serie de dibujos, doblaje incluido, pero no deja de ser un plataformas, directamente inspirado en la serie de Mario, bastante simplón, que no aporta nada nuevo. Para niños pequeños que puedan disfrutar con las aventuras de estos enanos azules.

MEDIEVIL **9,4**

Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

MIDNIGHT IN VEGAS **7,6**

PSM nº16

Un juego dirigido a un público más adulto del habitual, que trata fundamentalmente de gastarse las perras (y, si es posible, ganar también unas cuantas) en todos los juegos típicos de los casinos más famosos del mundo, los de Las Vegas: Ruleta, dados, blackjack, bacarrá, póker, y todas las tragaperras que os podáis imaginar.

PACMAN WORLD: 20 ANIVERSARIO

9,4

Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.

Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

SPYRO THE DRAGON



Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

SPYRO 2 **8,8**

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que petrificó a todos los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente, la mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad... Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo rebeldes planean traer un "gran " dragón a sus tierras para que les libre del malvado Ripto...

En esta nueva aventura deberemos recoger todos los medallones mágicos de la mano de los habitantes de cada mundo. Hay gran variedad de minijuegos y el control del personaje ha mejorado bastante. Es mucho mejor que la primera parte.

TARZÁN **7,5**

Aunque en el aspecto puramente técnico pueda resultar casi impecable (buenos gráficos, estupenda música y doblaje de las voces, fácil manejo), se echa en falta que en Disney se lo trabajen un poco más y nos ofrezcan algo diferente, en lugar de repetir exactamente la misma fórmula de las versiones anteriores de sus estrenos en la gran pantalla. Los niños que disfrutaron con la película también lo harán con el juego.

TOMBI **8,5**

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

WILD 9 **7**

Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

WORMS PINBALL **8**

Lo más interesante es la gran cantidad de jugadores que pueden participar. Es el modo de juego más interesante. Hay muchos minijuegos, dos tableros iniciales y muchos secretos por descubrir. El control del juego no puede ser más simple. La música es entretenida, pero los gráficos podrían haber sido mejores.

Puzzles

DEVIL DICE



Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los dados hasta conseguir juntarlos con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

BUST A MOVE 2



Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

KURUSHI **6**

Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un

abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

MR. DOMINO



Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino avanza esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles.

POP'N'POP 8,4

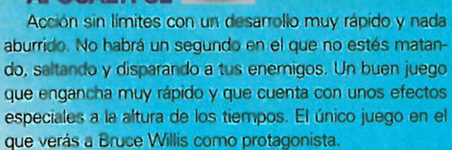
Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

KULA WORLD



Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.



APOCALYPSE 7

Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

ARMY MEN: AIR ATTACK



PSM nº15

Un divertido concepto que consigue su mejor título en esta ocasión, con grandes dosis de acción y enemigos de sobra para fundir o hacer saltar en pedacitos (de plástico, claro), mientras cumplimos toda clase de misiones con nuestros helicópteros de combate por unos escenarios con unos gráficos que no son tan simples como pudiera parecer.

ASTEROIDS



Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

DIE HARD TRILOGY (PLATINUM) 9

Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

DUKE NUKEM



Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenía la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.

DUKE NUKEM TIME TO KILL 7

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.



Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.



Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).

OMEGA BOOST



Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

OVERBOARD 7

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

POINT BLANK



El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

POINT BLANK 2



En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.



Por fin llega a PlayStation un juego de este tipo. Bastante mejor de lo que esperábamos, aunque no puede estar a la par con los grandes de PSX. El modo multijugador asegura horas y horas de juego. El control es excesivamente sensible, dificultando la posibilidad de apuntar a un objetivo que está a poca distancia.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR



Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

RESIDENT EVIL SURVIVOR



PSM nº18

Vuelve el virus T cargado de novedades. La historia se traslada a una ciudad desconocida, el personaje es nuevo, la perspectiva es ahora en primera persona... Mayor rapidez y agilidad en los movimientos, además de un fácil control. La música y los efectos sonoros son impresionantes. Ya no hay problemas de cámara. Alguna pega: quizá sea demasiado fácil para los devotos de RE, pero aun así resulta imprescindible.

RETROFORCE



Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

TIME CRISIS (PLATINUM)



La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que dis-

parar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

Misiones Aéreas y Espaciales

ACE COMBAT 2

9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

ACE COMBAT 3 **8,7**

PSM nº12

El mejor de la saga. Los mejores gráficos, el mejor control y el más impresionante de los tres. Lástima que nos haya llegado una versión "reducida" a un CD en lugar de los dos con que contaba la versión japonesa; no se lo perdonaremos nunca. De todos modos sigue siendo una compra imprescindible.

COLONY WARS **7**

La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

COLONY WARS: VENGEANCE

9,4

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

EAGLE ONE **8,3**

PSM nº 12

Que quede muy claro que este juego no es un simulador de vuelo. Quizá se parezca más por su estilo de juego a la serie Strike de EA por el desarrollo de sus misiones. Aunque tiene un control un poco confuso al principio, cuando te acostumbras a él es una delicia. Bastante bueno gráficamente y, sobre todo, muy jugable en su modo cooperativo para dos jugadores.

BLAST RADIUS **8,5**

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

COLONY WARS: RED SUN **9,6**

PSM nº16

La mejor saga espacial de PlayStation regresa en mejor forma que nunca. Increíbles gráficos, estupendos diseños de naves, atmósferas espaciales excelentes, una épica banda sonora, efectos de sonido magníficos y un control que nos permitirá convertirnos en el mejor piloto de la galaxia en poco tiempo. Por si eso no es suficiente, es más fácil que los anteriores, y no tendremos que volvernos locos para terminarlo por completo.

G POLICE (PLATINUM)

6

Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

G-POLICE 2

7,7

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC STUNT COPTER **9**

Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

SOVIET STRIKE (PLATINUM) **7**

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato.

WING OVER 2 **6,7**

Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

BUST A GROOVE

7

Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

MUSIC **9,5**

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

MUSIC 2000

9,6

PSM nº12

Programa para sintetizar música en la PSX. De lo más completo, ameno y fácil de manejar que puede encontrarse en el mercado. Recomendado para aquellos que quieran hacer sus pinitos en eso de la música, y, para los que no también. Versión mejorada del anterior incluyendo el modo Music Jam que te permitirá divertirte con otros tres amigos improvisando vuestras propias composiciones.

PARAPPA THE RAPPER **6**

Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.

UM JAMMER LAMMY **6,3**

La pequeña Lammy es una criatura dulce y ávida a ayudar a los demás que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con su imaginación y sus grandes dotes musicales.Muy ameno y divertido, os hará pasar un buen rato delante de vuestra consola. Se maneja muy fácilmente, no es necesario tener un Dual Shock para jugar.

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM

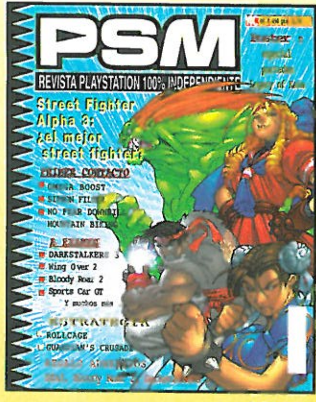


Nº. 1

Nº. 2



Nº. 3



Nº. 4



Nº. 5



Nº. 6



Nº. 7



Nº.8



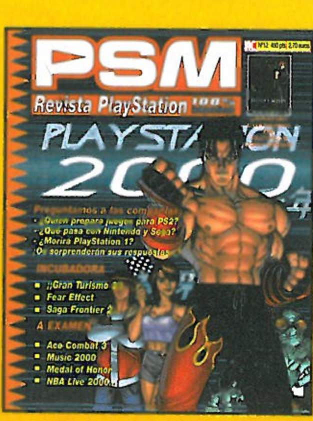
Nº.9



Nº. 10



Nº. 11



Nº. 12

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P. .... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:...........................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM,
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barce

NÚMERO 6 YA A LA VENTA



GUÍAS:NIGHTWARE CRIATURES 2, DESTRUCTION DERBY RAW, A SANGRE FRÍA, VAGRANT STORY Y SOUL REAVER


O naces piloto o naces paquete.
Así es la vida. Si naciste piloto, te puedes dar con un canto en los dientes, porque llega Moto Racer World Tour. Con carreras de velocidad, motocross, trial, dragsters, exhibición de saltos y hasta conducción urbana. Y si naciste paquete, pues nada, resignación y a seguir quemándote el tobillito con el tubo de escape.
"Vive la pasión por las motos en PlayStation".
Alex Crivillé, campeón del mundo de 500 cc.
Servicio de atención al cliente 902 102 102. Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
Moto Racer World Tour
Pasión Por Las Motos
PlayStation
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Delphine Software International, Moto Racer and Moto Racer World Tour logos are trademarkas or registered trademarks of Delphine Software International. © 2000 Delphine Software International.
TBWA